Enero

C.R.F.

Comic Release Fanzine

Wildstorm, El Club Fuego Infernal, Los Increíbles y mucho más ...

C.R.F

Comic release Fanzine

Nº3 Enero 2005

SUMARIO

PORTADA <Mushu>
EDITORIAL 3
Fray-tuko / Khalil_ravana
NOTICIAS
USA 4
Booster Gold / Mushu
CRG 7
Sinkim / Mushu
REPORTAJE
El club fuego infernal 10
Cnavalon / Khalil_ravana
Wildstorm 12
Deckard_sg / Khalil_ravana
"TPB" 14
El tertuliano enmascarado / Mushu
LOS HUBS 16
Sabrion / Jekyll
COMENTARIO
inu yasha 20
Karnov / Jekyll
Green arrow 21
Jotace_dt / Mushu
Thor Vikings 24
Ultrón XII / Jekyll
Contrato con Dios 26
Frankí / Jekyll
Gámbito 28
Khalil_ravana
CRÍTICA
Chris Claremont 30
Deckard_sg & Melkart / Mushu
BUT I DIGRESS 33
Ultrón XII / Khalil_ravana
CINE
Los increibles 34
Thanos / Khalil_ravana
FAN ART 35
Varios
ENTREVISTAS MIEMBROS CRG 39
Spiderman2099 & Wild / Mushu
CARTA A LOS REYES MAGOS 41
Varios / Khalil_ravana

EDITORIAL

Hola, gente. ¿Me reconocéis? Soy vuestra conciencia. La de quienes tengáis, que no seréis muchos.

Mientras escribo esto, vuestras almas aún no están condenadas, pero cuando os pongáis a leer el Fanzine ya será demasiado tarde, el banco estará a punto de mandaros una carta con números rojos y en la cocina tendréis alguna dieta que nunca seguiréis. Felicidades, eso significa que la Historia se repite una vez más.

Tradiciones. ¡Ja! Y tópicos… que vosotros mismos alimentáis. Nos pasamos todo el año quejándonos: que si la vida está muy cara, que si todo sube de precio (la comida, la gasolina, la vivienda…), que si el curro es una mierda y no nos pagan un carajo… y todo eso, ¿para qué? Para que lleguen estas fechas y parezca que os hayan lobotomizado. Les dais una gran patada en el culo a vuestros principios y ¡hale, a despilfarrar! ¡Ancha es Castilla! De repente, todo es tan bonito, luces por toda la ciudad, sois tan felices, os sentís tan bien, hay tanta alegría colectiva, que no pasa un solo minuto sin que tengáis en las manos bolsas repletas de caprichos. Que, por cierto, son mucho más caros de lo habitual: regalos para la familia, para las amistades, para las parejas, comidas que de ninguna otra manera degustaríais a no ser que fueseis a una boda (tema del que se podría hablar largo y tendido, pero no es el momento)… En fin, pura hipocresía.

Y ya no hablamos de esos vestidos de Cenicienta o esos trajes de pingüino para Nochevieja, en absoluto baratos, que se utilizan en una sola ocasión y luego se ven relegados al fondo del armario, más allá de donde mora el monstruo.

Me río de vuestros argumentos para festejar esta época del año: Las familias se pueden juntar en muchas más ocasiones, pero nunca se hace por vagancia, por dejadez o por ser tan despegados. A todo el mundo le gusta recibir un regalo, un detalle, y siempre será mejor recibido cuando uno no se lo espere, cuando no hay por medio una "fecha señalada". Las excusas para quedar con los amigos y emborracharse son las mismas que las que se dan los fines de semana. La frase: "¡joder, en algún momento tengo que disfrutar la vida y gastar el dinero que obtengo con tanto esfuerzo!" Coño, amigos, ¿estáis insinuando que necesitáis que alguien os organice la vida, os diga cómo evadiros y cómo pasároslo bien para ser felices… y cuándo debéis hacerlo? ¡Rayos, vuestra enfermedad es más chunga de lo que parece! ¿Sabéis? Eso os pasa porque no tenéis CRITERIO y estáis alienados por las cabezas pensantes que mueven el cotarro.

Y ahora viene la famosa cuesta de enero: ¡Qué gracia! Para quien no haya tirado la casa por la ventana, enero es un mes de mierda más, pero para vosotros debe ser todo un jodido suplicio. A lo mejor para el próximo año aprendéis. O no. Por falta de CRITERIO, hipócritas.
En fin, espero que les hayáis pedido a los "Reyes" que bajaran el precio a los cómics de Norma y que Panini volviese a los Boll ycaos.

Siempre Rajando, Fray-Tuko.

C.R.F.

Dirección
Kiliam / Khalil_ravana
Maquetación
Mushu / Khalil_ravana / Jekyll
Corrección de textos
Fray-Tuko
Colaboradores
Booster Gold
UltronXII
Jotace_dt
Franki
Karnov
yipee_gambit
Deckard_sg
Melkart
Spiderman2099
Sinkim
Mr P
Cnavalon
Thanos
Sabrion
Wild

Marvel

Exclusividad
El Artista Mark Brooks a firmado un contrato de exclusividad por 3 años con Marvel Comics. Los trabajos más recientes de Brooks incluyen Amazing Fantasy, Marvel Age Spider-Man y Cable & Deadpool. Sus próximos proyectos son 4 números de Amazing Spider-Man con Mike Deodato, y algún trabajo para la nueva "Age of Apocalypse". Brooks también hará las tapas de Araña: Heart of the Spider.

El artista Aaron Lopresti y el colorista Frankie D'Armata firmaron por 3 años. Lopresti trabajó en What The?!, Amazing Spider-Man y Captain Marvel. Actualmente está dibujando Excalibur.

D'Armata's incluye Ultimate Nightmare, The New Avengers y Captain America.

Según Marvel Comics, New Avengers #1 está agotado. Otra reimpresión estará disponible la próxima semana con un cover alternativo de Joe Quesada.

Jae Lee dibujará The Incredible Hulk #82

Michael Lark es el nuevo artista de The Pulse a partir del #9

*Avengers Dissasembled fue el canto del cisne del legendario grupo de Marvel, que reveló unas cuantas sorpresas impresionantes (no revelaremos cuáles, pero ¡seguro que nadie esperaba lo que pasó!). Lo que sigue ahora son los New Avengers, un título escrito por Brian Michael Bendis (¡epa!) con arte de David Finch. Parece que Marvel entendió la fórmula de DC con JLA, y los nuevos Vengadores estarán formados por sus personajes más populares: Captain America, Spider-Man, Wolverine, Iron Man, Luke Cage, Spider-Woman y... Sentry (¡!), entre otros. Parece que el primer número ya agotó tres ediciones varias semanas antes de salir a la venta, para lo que la Casa de las Ideas aprovecha, y edita versiones con portadas alternativas. Está bien, porque la movida pinta muy interesante...

> Marvel anunció finalmente de qué se trata la nueva serie de Black Panther, el primer superhéroe de raza negra de la editorial. Los primeros seis números presentarán el origen del personaje, enfocado en la nación de Wakanda, un país africano que le pudo hacer el aguante a cualquier intento de conquista europea (¡aguante!). El guionista es Reginald Hudlin, guionista y director afroamericano (responsable de Boomerang, y de algunos episodios del Show de Bernie Mac), y el dibujante es el siempre prolífico John Romita Jr. Hudlin se confesó un fan del comic (posee más de 50 mil historietas), y dijo que será muy respetuoso por la obra de Christopher Priest, quien llegó a escribir 62 números de Black Panther, hasta que Marvel la canceló en septiembre del año pasado. Hudlin adelantó que intentará establecer la ironía de un país africano rico, que jamás pudo ser conquistado, e integrará al rey de Wakanda al universo Marvel, haciéndolo interactuar con otros personajes afroamericanos como Luke Cage, Blade o Storm. ¡Le ponemos todas las fichas!

Exclusividad

Gail Simone, escritor de Birds of Prey y el siguiente arco argumental de JLA: Classiied ilustrado por José Luis García-López y Klaus Janson, extendio su contrato de exclusividad con DC por dos años mas.
Simone tambien escribio un episodio de Cartoon Network's Justice League Unlimited.

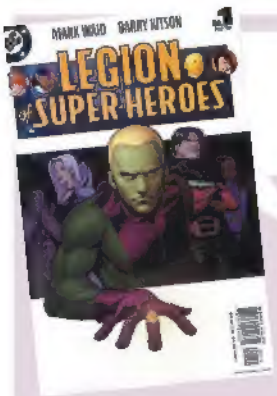
Catwoman #41 tendra como guionista invitado a Matteo Casali y como dibujante a Brad Walker. Esto se debe a la recinete colaboración que tubieron en el especial de Batman Europa.

DC Comics' Christmas Card de este año esta dibujada por Jim Lee en ella aparece como regalo: El Batmobile de Batman Begins.

Joshua Middleton, quien descollara con su impresionante dibujo en NYX (un high school drama de adolescentes mutantes), se encarga de dibujar First Thunder, una miniserie que cuenta el primer encuentro entre Superman y el Captain Marvel. El guionista es el talentoso Judd Winick, y se espera que salga para mediados de este año.

A fines de noviembre falleció Bob Haney, legendario guionista de la Silver Age. Habia sufrido un ataque que lo dejó postrado, sin la capacidad de hablar o reconocer personas. Fue el co-creador de varios títulos legendarios, como Teen Titans, Sgt. Rock y Doom Patrol.

La Nueva legion



Siguiendo una clara tendencia que se viene dando en los últimos tiempos, se reveló de qué se trata la nueva serie de la Legión de Superhéroes. Mark Waid y Barry Kitson se encargarán de hacer un reboot del mítico grupo, intentando repetir la fórmula de la Silver Age: mismos nombres, nuevos orígenes y (en algunos casos) poderes. Por ejemplo, ahora Colossal Boy ya no es de la Tierra, ni obtuvo sus poderes en forma artificial, sino que viene de un planeta donde todos son gigantes, y su poder es "miniaturizarse" hasta alcanzar el metro ochenta de altura. Los legionarios se inspirarán en los superhéroes del siglo XXI para sus nombres y trajes (lo que explicará sus nombres... ridículos). La polémica que está generando esta nueva continuidad no es nueva para el título: En 1993, luego de Zero Hour, la Legión sufrió un borrón y cuenta nueva que ignoró cuarenta años de historia (casualmente, también a cargo de Mark Waid). Logró conseguir nuevos fans y mantener algunos clásicos a través de guiños constantes a la anterior continuidad, pero ahora el cambio es más profundo, y habrá que leer los primeros números para ver qué pasa. Le pronostico un estrepitoso fracaso, a pesar de que amo al señor Waid...

Crucen los dedos para que Sticker Design edite el año próximo Identity Crisis: un policial que involucra a toda la comunidad superheroica, donde recién en el último número (que sale el 15 de este mes) nos enteraremos de quién es la retorcida mente detrás de unos asesinatos que están sacudiendo a todos los héroes del universo DC. Pronostico un nuevo clásico. Pero parece que la joda no termina acá (les aseguro que las repercusiones de esta historia se van a sentir por mucho tiempo), acaban de anunciar un nuevo evento titulado **DC Countdown.** La clave está en la tapa del número uno, que tiene a Batman sosteniendo lo que parece un cadáver en sus manos. Las especulaciones van desde que se trata de el cuerpo de Nightwing hasta del posible asesino de Identity Crisis. Los involucrados son un batallón de artistas: Geoff Johns, Greg Rucka y Judd Winick en los guiones, y Ed Benes, Rags Morales, Phil Jimenez, Ivan Reis y Jesus Saiz en los dibujos. Hay mucha, mucha especulación, así que tómenlo con pinzas: parece que se están tirando puntas desde hace un tiempito, y que algunas historias relacionadas tienen que ver con una guerra entre Rann y Thanagar, y el "ataque de las Amazonas". También andan diciendo que todos los títulos saltarán un año en el futuro, y DC Countdown irá revelando qué pasó en esa brecha. Parece que es la excusa para lanzar el título de Superman a cargo de Grant Morrison y Frank Quitely, el Batman de Jeph Loeb y Jim Lee, y la Wonder Woman de Geoff Johns y Ethan Van Sciver. Insisto, son especulaciones... DC Countdown comienza en marzo. ¿El precio de tapa? 80 páginas por un dólar.

Otros

IDW Publishing anunció que publicará *Swallow: Book One*. Swallow es una revista de Ashley Wood devota al arte moderno y los artistas que lo producen.

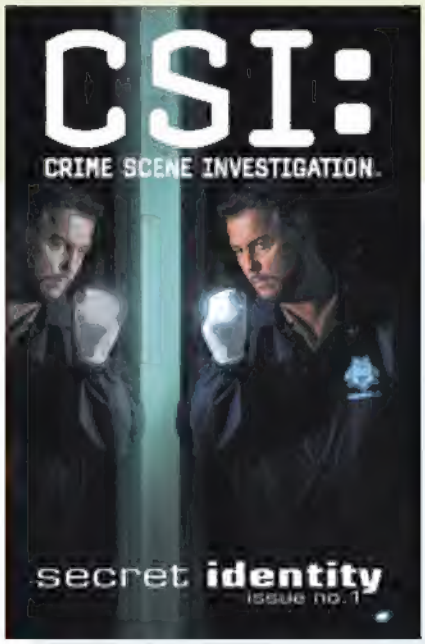
Seguimos con IDW en este caso *Silent Hill: Paint It Black* es un spin-offs basado en el video juego de Konami. El cómic de 48 páginas está escrito por Scott Ciencin con arte de Shaun Thomas, y sale en febrero.

Darkstalkers

A una semana de que saliera el primer número de *Darkstalkers*, Devil's Due anunció que ya está agotado.

UDON dijo que el nuevo cómic inspirado en los personajes Capcom vuelve a imprenta para un Second Printing, estra a la venta el 8 de diciembre con una nueva cover.

CSI: Secret Identity, es una nueva miniserie escrita por Steven Grant y dibujada por Gabriel Rodríguez y Steven Perkins, empieza en febrero en IDW Publishing.



Avatar Press

Medieval Lady Death, el personaje lanzado en un principio en CrossGen Entertainment, vuelve a las tiendas en febrero cortesía de Avatar Press a cargo de Brian Pulido.

La nueva serie empieza donde terminó *Lady Death: A Medieval Tale*. Lady *Death* será para todas las edades. Junto a Pulido estará el artista Di Amorim por los primeros 4 números. Los artista cambiaran cada cuatro episodios. Los números 5-8 serán ilustrados por Wellington Alves. Todos los números serán coloreados por Greg Waller de Nimbus Studios. Para el lanzamiento de la serie George Pérez contribuira en la portada, todo empezará en febrero.

ART OF GREG HORN SELLS OUT

Image Comics anunció que The Art of Greg Horn, un hardcover de 144-páginas se agotó en la primera semana. Image también dijo que está en planes una segunda edición.

Top Cow Productions lanzará *Rising Stars: Voices of the Dead* en abril del 2005, escrito por Fiona Avery y dibujado por Staz Johnson.

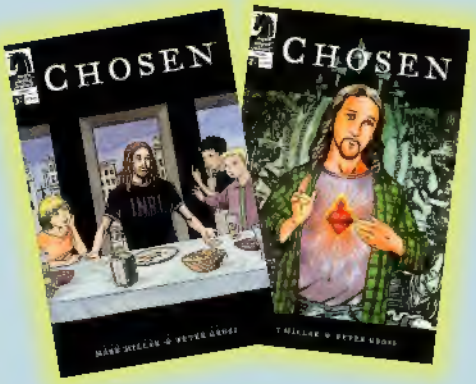
RECOMENDADO DEL MES

WHITEOUT

Una mujer en el infierno helado de la inhóspita Antártica, un lugar donde la temperatura ronda los 70 grados bajo cero, sin contar el factor viento. Un viento capaz de alcanzar los 320 Km/hora y hacer bajar la temperatura a cifras de tres dígitos. Un lugar capaz de helar el vapor de agua de los pulmones y donde ni siquiera las bacterias sobreviven.
La única mujer en la estación McMurdo, rodeada de hombres y tratando de encontrar a un asesino antes de que vuelva a matar. Nadie dijo que el trabajo de la U.S. Marshal Carrie Stetko fuera a ser fácil.
Una historia en frío blanco y negro, capaz de hacerte sentir la soledad y la desesperación que se oculta tras la aparente frialdad de la protagonista.
Un ritmo que te coge y te arrastra hasta el final.

CHOSEN

Un pequeño pueblo, una comunidad totalmente normal, ve su vida alterada cuando los milagros hacen su aparición, el momento de la segunda venida del Salvador ha llegado.
¿Está el mundo preparado? Y lo que es aún más importante: ¿Está Jodie Christianson preparado?
¿Cómo se recibe a los 12 años la noticia de que el mundo sí que gira a tu alrededor, de que los milagros existen de verdad? Y lo sabes con certeza porque eres tú quien los realiza.
¿Cómo se adapta un chico de 12 años al hecho de ser adorado por todo un pueblo? ¿Cómo no creer cuando tus padres te dicen que siempre han sabido la verdad?
Una obra impresionante, que nadie debe dejar de leer.



SCARS

Esta es una miniserie que bebe directamente de las fuentes del cine negro y la comparación con la película Sospechosos Habituales es inmediata: una reunión de criminales a las órdenes de un ser poderoso y misterioso, del que todos han oído hablar pero al que nadie conoce, para realizar un robo casi imposible.
Este cómic reúne en el mismo equipo a Dientes de Sable, al Buitre, al Hombre de Arena, a Masacre, a Bullseye y a Juggernaut con la misión de conseguir el Disco de las Identidades, un disco que contiene las identidades de todos los supertipos del planeta.
Una miniserie con unas páginas finales en cada número que te dejan deseando leer el siguiente, con unos giros argumentales verdaderamente brillantes.

IDENTITY DISC

Una historia de brutales asesinatos, con una crudeza y un realismo pocas veces visto en un cómic.
Esta serie cuenta la historia de un frío y duro policía, en una ciudad que podría ser cualquier ciudad, ante un caso que le lleva a descubrir lo bajo que puede caer el ser humano y que consigue sacar a la luz todos los demonios que duermen en su interior.
Con unos personajes tan bien perfilados que puedes sentir lo que ellos sienten y llorar lo que ellos sufren.
Por cierto, no dejéis de leer los textos de Warren Ellis y Steven Grant en las últimas páginas. Unos textos que muestran el porqué de esta serie y todo lo que significa para el autor.

COMPLETOS DEL MES

MARVEL

HEROES MARVEL
Powerless
Warlock y La Guardia del Infinito
Conan (11 números)
Marvel Especial Navidad 1997
What the ...?
Parodia Especial Marvel Ryder Cup

SPIDERMAN
Spidey & The Mini Marvels
Origenes Marvel Spiderman
Marvel Enciclopedia
Spiderman
Spiderman (Ed. Brugera)
Spiderman Legado del Mal
Spiderman Tipos Duros
Spiderman Los Archivos del Chacal
Spiderman La Agenda de Veneno
Spiderman La Mano del Muerto
Spiderman El Diaro de Osborn
Spiderman Recuerdos de Peter Parker
Spiderman Vs Lobezno (Ed. Marea Alta)
Spiderman/Kingpin: A muerte
Spiderman & Dinosaurio Diabolico
Spiderman y La Araña Escarlata
Veneno Semilla de la Oscuridad

MUTANTES
Wolverine Netsuke
Los chicos no lloran
Angeles Caidos
Universo X
Archivos X men Capitan Britania
Las Nuevas Aventuras de los X-Men
Cronicas de los X men: El corazón de las Tinieblas
Dios Ama el Hombre Mata
X men El Origen de Apocalipsis
Generación X Vol. 2

VENGADORES
Capitán América & Thor Vol. 1
Capitán América Annual 2000

CLASICOS
2001 La Odisea del Espacio (Ed. Brugera, Made in Kirby)

CROSSOVER MARVEL
Lobezno & Hulk

Marvel Value Stamps Tour (Sellos)

DC

HEROES DC
JLA - Paradise Lost
Dr. Fate (Miniserie de 5 números)
Steel Annual 1994
Final Night

SUPERMAN
Superman - Legado, Birthright
Lex Luthor (Biografia No Autorizada)
Superman Ingles Autentico

BATMAN
Batman Scottish Connection
Batman Tirano (Elseworld)
Batman Gritos en la Noche

Sketchbook de Dave Mckean

OTRAS
Fathom La Reina de Hielo (Fathom -Tom Raider - Witchblade)
Scars (Warren Ellis)
Chosen (Mark Millar)
Smax
Juez Dredd: Emerald Isle
From Hell
Stone (Ed. Avalon)
El Clavo (Ed. Dark House)
Strange in Paradise
Los Increibles

VERTIGO
La Chica que queria ser Muerte

WILDSTORM
The Authority - Human On The Inside
Backlash
Black Sun
Reload

IMAGE
The Darkness, Editorial Vid
Allegra
Extreme Christmas
Tales of the Darkness
Extreme Prejudice (Cross-over)
Witchblade
Hazard

EUROPEO/UNDERGROUND
Los Dias Mas Largos, de fermín
Solís...
Mafalda inedito
Corazón Negro
Erase una vez (Jose Boada)
Nosotros que nos quisimos tanto (Krahn)
Cupido (Oriol Roca - Linea Laberinto)
El Gaucho (Hugo Pratt y Milo Manara)
Todo Mafalda
Galactica
Mutts - Cachorros (Patrick McDonnell)
Chances (Horatio Altuna)

MANGA
Akira
3 x 3 Ojos
Orion

CROSSOVER

The darkness/Batman
Witchblade/Darkness/Aliens/Predator: Overkill
Superman Vs Spiderman
Superman Vs Predator

RETAPADOS

Un archivo para unirlos a todos...

Otro mes, otra lista de retapados. Todos sabéis lo que es, por lo que, sin más aquí tenéis los retapados de Diciembre.

06/12/04 Al 12/12/04

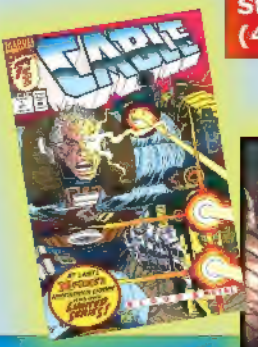
Corto Maltés Ed.Norma (22 números)
Fathom Vol. 1 (11 números)
Guerras Subterráneas (5 números)

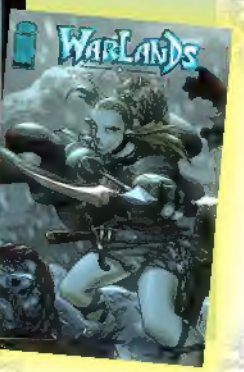
03/01/05 Al 09/01/05

-Capitán América Vol. 1 (57 números)
-Justice (12 números)
-The Order (6 números)

13/12/04 Al 19/12/04

Secret Wars II (50 números)
Warlands (12 números)
Star Trek Crossovers (4 números)





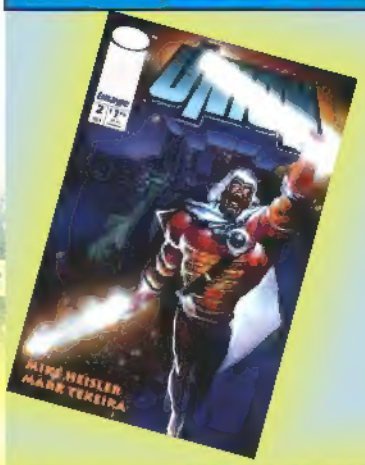
20/12/04 Al 26/12/04

Especial Mutantes (22 números)
The Pitt (13 números)
Rom Mundicomics (4 números)

27/12/04 Al 02/01/0

Cable Vol. 2 (49 números)
La Casta de los Metabaro-nes (9 números)
El Nacimiento de Marvel Tech (3 números)

OTROS RETAPADOS



Conan El Aventurero (14 numeros)
Doom The Emperor Returns (3 números)
The Kindred 2 (4 números)
Wildstorm Spotlight (4 números)
Wetworks (15 números)
Union (10 números)
Majestic (4 números)
Batman Silencio (5 números + Portadas)
Superman Legado (12 números + Portadas)
Dredd Vs Predator
Dr. Fate
3 x 3 Ojos
Iconos X-men

EL CLUB FUEGO INFERNAL

Bienvenidos al perverso club de la ambición y la corrupción, donde se forjan las más intrincadas conspiraciones en busca del poder absoluto, donde sólo los más fuertes y poderosos perdurarán. Bienvenidos al **Club Fuego Infernal**.

Todo buen aficionado al cómic sabe de su existencia por el impacto que causó en **La Patrulla-X** cuando, de mano de **Chris Claremont** y **John Byrne**, esta peculiar sociedad secreta irrumpió en las páginas de la serie, justo al comienzo de una de las sagas más recordadas y aclamadas por los lectores, la saga de **Fénix Oscura**.
En un principio, el concepto, estaba destinado a desarrollarse dentro de la serie **Ms. Marvel**, pero, ante el inminente cierre de la colección, **Claremont** lo trasladó a **The X-men**, lo cual fue un gran acierto pues, seguramente, el club y su círculo interno hubiesen pasado sin pena ni gloria.
Pero... ¿En qué se inspiró **Claremont** para dar vida a este selecto grupo de manipuladores de élite? ¿Existió en la vida real?

EL ORIGEN DEL CLUB

He aquí la respuesta a una de las preguntas que nos hacíamos en la introducción. El club existió en la vida real y tiene unos precedentes históricos muy definidos.
Según los documentos de la época, hemos de remontarnos a la Inglaterra del año 1746, cuando **sir Francis Dashwood**, hijo de un poderoso hombre de negocios, llegó a ser diputado, Ministro de Hacienda y Tesorero del **Rey Jorge III**. Fue entonces cuando fundó una sociedad secreta, conocida popularmente como **Club Fuego Infernal**, aunque para sus miembros recibía el nombre de los **Caballeros de West Wycombe** o los **Frailes de St. Francis de Wycombe**.

Los más poderosos caballeros del reino pertenecieron al club. Puestos a citar nombres, podemos encontrar al **Conde de Bute**, que fue **Primer Ministro de Inglaterra** (el equivalente a nuestro presidente del gobierno), el **Príncipe de Gales**, el pintor satírico **William Hogarth**, el diputado radical y periodista **John Wilkes** (que llegó a ser **Alcalde de Londres**), el **Conde de Sandwich** (inventor del famoso bocadillo) y, se habla de relación, pero sin confirmación de pertenencia al club, de **Benjamin Franklin**, uno de los padres de la **Revolución Americana.**

Todos ellos se reunían en una antigua abadía restaurada del siglo XII, sobre cuya puerta de entrada aparecía el lema *"Haz lo que quieras"*, frase que recuperó muchos años más tarde **Aleister Crowley**, fundador del legendario grupo de mafiosos que hoy se conoce como **Magia**.
En estas instalaciones, los supuestos frailes, celebraban rituales paganos y se entregaban a todos los placeres imaginables en compañía de "monjas" complacientes. Estas orgías y perversiones ceremoniales, mitificaron la sociedad, a la que se ha hecho referencia en numerosas novelas y películas. Una de esas referencias, es la que se le hizo en la serie de los años sesenta, **Los Vengadores** (que no guarda relación alguna con el grupo de superhéroes de **Marvel**).

LA VERSIÓN TELEVISIVA

Para dar respuesta a la segunda pregunta que nos planteábamos en la introducción, debemos avanzar en el tiempo hasta los años sesenta, década en la que una serie de televisión alcanza un éxito arrollador. Hablamos de **Los Vengadores**, serial que cuenta con unos excelentes guiones que combinan un sutil humor inglés con los más disparatados argumentos, los cuales tratan, en numerosas ocasiones, sobre los intentos de conquistar el mundo por parte de organizaciones secretas que, debido a la intervención de dos agentes secretos, **John Steed** y la señorita **Emma Peel**, siempre acaban frustrados. Los más jóvenes recordarán la versión cinematográfica que se hizo de la serie en el año 1998 con **Uma Thurman**, **Ralph Fiennes** y **Sean Connery** de protagonistas.

John steed & Emma Peel

Pero centrémonos en la serie, concretamente en el episodio de 1966 "Un Toque de Azufre". Es en esta entrega en la que los dos protagonistas deben infiltrarse en una extraña sociedad secreta llamada **Club Fuego Infernal**.
Este club de estilo victoriano es regentado por un grupo de millonarios excéntricos que se visten de época y celebran orgías ceremoniales (todo lo explícitas que se permitía en una serie de máxima audiencia durante los años sesenta).
El protagonista de la serie, **John Steed**, piensa que los planes del club no se limitan al descontrol y la juerga pura y dura. Sus investigaciones le llevan a descubrir a la **Asamblea de Superiores**, un círculo interno de miembros selectos cuyos fines ocultos son "derribar el gobierno y controlar el país".
Es por ello que la protagonista femenina, **Emma Peel**, seduce a uno de los componentes de la asamblea, el cual la introduce

EL CLUB FUEGO INFERNAL

en el club, la viste con lencería negra y le da el nombre de **Reina del Pecado**.

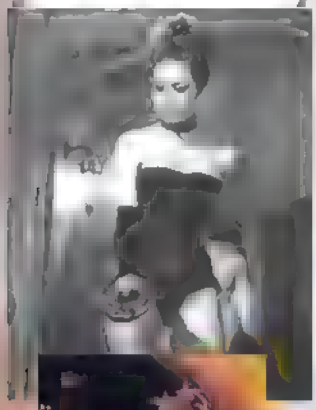
Los que hayan leído **la saga de Fénix Oscura**, ya habrán vislumbrado las semejanzas que existen entre este **Club Fuego Infernal** y el de la versión que **Claremont** utilizó en el cómic.

LA VERSIÓN COMIQUERA

En el **Club Fuego Infernal** de **Claremont**, los caballeros que lo componen también se visten de época y hay una asamblea de privilegiados, denominada **El Círculo Interno**.

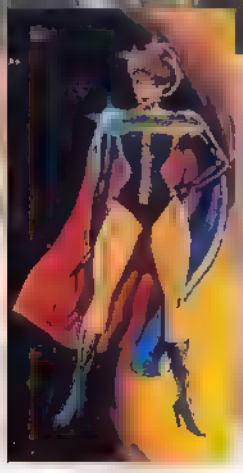
Las semejanzas no terminan ahí, cada uno de los personajes de "Un Toque de Azufre" tiene su equivalente en el cómic:

-**Jason Wyngarde** se apellida igual y tiene el mismo aspecto que el actor que interpreta al miembro que la señorita **Peel** seduce.



-Por su parte, el mimetismo entre **Jean Grey** y **Emma Peel** no se limita a la apariencia física; la indumentaria, el peinado e incluso el proceso de seducción, son similares en todos los aspectos.

-**Emma** también es el nombre de pila de la **Reina Blanca**, personaje magistral que **Claremont** introduce y que no ha hecho más que ganar protagonismo en el transcurso de los años, llegando incluso a conseguir serie propia, de futura publicación en España.



-**Donald Pierce**, toma el nombre y el aspecto de **Donald Sutherland** (el cual no llega a aparecer en la serie), pero las similitudes entre el personaje del cómic y el de la teleserie son evidentes, ya que se trata de un espadachín que ha reemplazado dos dedos perdidos en una apuesta por garras mortales, mientras que el **Pierce** del cómic posee un brazo biónico.

-Para crear a **Harry Leland**, el mutante malvado capaz de aumentar el peso de sus enemigos, **Byrne** copia con exactitud el aspecto del actor **Tubby Bunn**, que representa a su homólogo en la teleserie, creando al personaje con la misma constitución física y el mismo corte de barba.

-Por último, el líder del club, **Sebastian Shaw**, no tiene nada que ver con ningún personaje del episodio, pero tanto el apellido como el porte y la forma de hablar están calcados del actor **Robert Shaw**.

Dejando a un lado por un instante el club, algo más sorprendente todavía es la versión del traje que **Emma Peel** viste en el resto de capítulos de la serie que, tiene más que un parecido razonable con el traje que lleva **Jean Grey** en las películas de los **X-Men**, ¿casualidad o influencia?

EL CLUB DE LA PERVERSIÓN

Vistos los orígenes de tan selecto club, no es de extrañar que todos sientan atracción por su esencia, incluso los "chicos buenos". No hay que olvidar que el mismísimo **Tony Stark (Iron Man)** o **Warren Worthington III (El Ángel)** son miembros por derecho de sangre, o que el propio **Cíclope**, en la etapa de **Morrison**, acude a ahogar sus penas en alcohol y dudosas compañías.

Un club que ha dado historias magníficas, personajes sublimes y relevantes, como **Emma Frost, Sebastian Shaw, Sabia, Selene...**

Un club en el que los más acérrimos enemigos respetan treguas de "no-agresión" (inolvidable estampa la del encontronazo entre **Lobezno** y **Dientes de Sable**, cuando ambos se disponen a echar una meada en los lavabos del local, en el nº100 de **Nuevos X-Men**).

Un club al que puedes ir a saciar tus ansias de poder y que, entre planes de conquista, puedas dar rienda suelta a tus oscuras perversiones.

¿Quién no querría ingresar en el **Club Fuego Infernal**? ¿Qué precio estaríamos dispuestos a pagar?

DOCUMENTACIÓN

X-Men El Precio de un Sueño (Alberto Santos Editor)
X-Men El Club Fuego Infernal (Ediciones Forum)

Los nubarrones comenzaron a formarse a principios de la década de los 90, cuando un grupo de dibujantes decidió salir de las dos grandes editoriales del cómic para formar una nueva. *Image*. El modo de proceder sería el siguiente: cada creador tendría un estudio propio con series propias, pero todas confluirían en un universo único. Así nacieron los ***Youngblood*** del gran ROB dentro de *Extreme* o ***Spawn*** de Todd McFarlane en Todd *McFarlane Studio* (también tiene una empresa de muñecos llamada *Todd McFarlane Toys*, un tipo original, este Todd).

De aquellos primeros tebeos llenos de anatomías imposibles, rayas de movimiento hasta donde no debía haberlas y guiones, por decirlo suavemente, poco trabajados, sólo quedan unos pocos: el sempiterno ***Spawn*** antes mencionado y la mayor parte del catálogo de la protagonista de este artículo: *Wildstorm*.

Para empezar, *Wildstorm* fue de los pocos estudios dentro de *Image* que englobó a tres dibujantes "hot" en lugar de ceder el puesto a uno solo (algo que no dejaba de provocar retrasos en las series o "fill-ins", no muy brillantes, en sus compañeros de viaje). El más famoso de los tres y cabeza visible era Jim Lee, al que acompañaban el genial, aunque ligeramente lento Travis Charest y el irregular Whilce Portacio. Además, *Wildstorm*, a lo largo de su singladura, ha sabido diversificar su producto y apostar por valores no solo en el dibujo (aspecto que no se ha descuidado con gente como Bryan Hitch o Frank Quitely, "redescubiertos" aquí y hoy superestrellas de Marvel o DC), sino contando con el maestro Alan Moore, que tiene su propia línea dentro de la editorial, o el bastardo de Warren Ellis, en los guiones.

Sería demasiado extenso mencionar las líneas no pertenecientes a la continuidad del universo propio de esta editorial y es por eso que no podemos más que mencionar ciertas obras de *Cliffhanger!* (***Out There*** o ***Crimson*** de Humberto Ramos), *Homage* (***Astro City*** de Kurt Busiek) y, por supuesto, todas y cada una de ABC (la línea de Moore anteriormente mencionada), pero es seguro que en su catálogo se puede encontrar gran cantidad de cómics más que interesantes.

Dentro de la de continuidad del *WSU* (abreviatura del *Universo Wildstorm* de aquí en adelante) es necesario hablar de las series con las que *Wildstorm* contribuyó en sus inicios al naciente *Universo Image*. Aún hoy en día continúan saliendo con mayor o menor periodicidad:

- ***WildC.A.T.s***, cuyo volumen 3 ha sido recientemente cancelado, centraba su argumento en la guerra entre dos razas extraterrestres, "kerubines" y "daemonitas". En su más reciente encarnación, derivó en una especie de thriller empresarial no apto para todos los paladares que se ganó el aplauso de la crítica y la indeferencia del público.

- ***Gen13***, un grupo de superhéroes adolescentes que tuvo incluso una serie derivada (y bastante interesante en sus comienzos) llamada ***DV8***. Quizá sea la más típica (en cuanto a argumento) de todas, pero tuvo tanto éxito que incluso se llegó a rodar una película de estos chavales.

- ***Stormwatch***, un grupo de superhéroes de la ONU con base en un satélite espacial que se dedicaban a misiones de "rabiosa actualidad" en los Balcanes o la zona del Golfo.

Es precisamente en esta última serie en la que comenzó el salto de calidad de la editorial. Como se ha comentado anteriormente, la mayoría de los guiones (con honrosas excepciones, como la etapa Moore en el segundo volumen de ***WildC.A.T.s***) eran meras excusas para mostrar el estilo de los dibujantes, pero un hombre llegó y lo cambió todo: Warren Ellis.

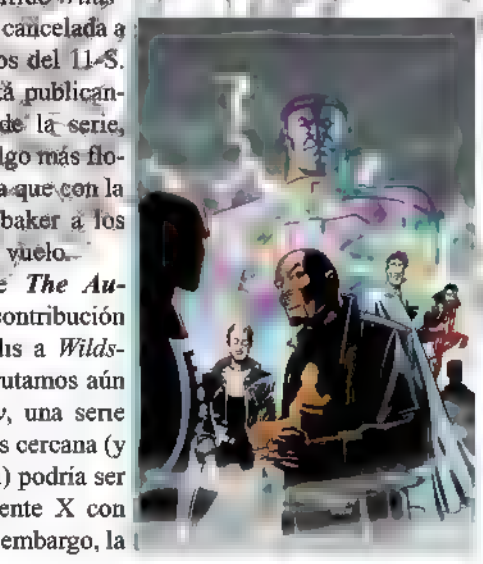
Stormwatch estaba tan muerta que le dejaron hacer lo que quisiera con ella y, lo que hizo, fue llevar el concepto de superhéroe un grado más allá. Durante los números que estuvo en la serie, Ellis decidió explorar el concepto de los seres superpoderosos en un mundo real, haciéndolos, dicho pronto y mal, más cabrones. Así, ***Stormwatch*** se enfrentó a un supergrupo decidido a liderar una revolución política, a un gobierno de los Estados Unidos decidido a experimentar con humanos o asistió como mero espectador a la destrucción de un mundo bastante parecido al suyo a través de un comunicador en "la Sangría" (concepto básico en el *WSU*, vendría a ser algo así como los huecos que quedan entre los distintos universos y por los que se puede viajar con la tecnología adecuada, claro). Es en esta serie donde aparecen varios personajes emblemáticos de la editorial: *Apollo* y *Midnighter* (trasun-

tos homosexuales de *Batman* y *Superman*), *Jenny Sparks* , "el espíritu del siglo XX" o *Jack Hawksmoor*, "el Dios de las ciudades".

Estos dos últimos personajes van a convertirse en la primera y el segundo líder de ***The Authority***, la continuación oficiosa de ***Stormwatch***, en la que Ellis dio un paso aún más allá. Apoyado por el espectacular Bryan Hitch, la pareja se dedica durante los primeros 12 números a mostrar violencia, destrucción y grandes dosis de mala leche sin ningún tipo de tapujos. Después de tres arcos argumentales "in crescendo", el equipo creativo decide que ha tocado techo y cede el testigo a Mark Millar y a Frank Quitely (éste último abandonará el barco debido a su exasperante lentitud antes de lo que nos hubiera gustado a todos). Con los nuevos autores, la serie se torna más política y corrosiva, llegando incluso a ser censurada por los directivos de *Warner*, que había adquirido *Wildstorm*, hasta que fue cancelada a raíz de los atentados del 11-S. Actualmente se está publicando el volumen 2 de la serie, que ha empezado algo más floja, aunque se espera que con la llegada de Ed Brubaker a los guiones remonte el vuelo.

Y, aunque ***The Authority*** es quizá la contribución más famosa de Ellis a *Wildstorm*, muchos disfrutamos aún más con ***Planetary***, una serie cuya definición más cercana (y aun así desacertada) podría ser "imagínate Expediente X con superpoderes". Sin embargo, la lacra de la aperiodicidad ha caído sobre ella, aunque siempre es preferible esperar dos años a ver un nuevo tebeo dibujado por John Cassaday, que sentir que te han estafado con un dibujante de relleno.

Existe vida fuera de Ellis, claro que sí. De hecho, Jim Lee no ha dudado en mencionar que el cómic que más le gusta de los publicados actualmente es ***Sleeper***, de Ed Brubaker y Sean Phillips. Si alguien quiere más información sobre esta excelente serie, puede encontrarla en el artículo que Fray-Tuko escribió para este mismo fanzine en el número anterior, pero, en cualquier caso, la mejor manera de convencerse es, simplemente, leyéndola. Esta colección pertenece a lo que se llamó "sello adulto" de *Wildstorm* (algo curioso, teniendo en cuenta que ya era una editorial muy poco infantil), junto con el volumen 2 de ***The Authority***, ***WildC.A.Ts 3.0*** y ***Stormwatch: Team Achilles***, por la que siento una debilidad personal y que acabó de manera oscura por ciertos problemas con el guionista (la excusa fue que declaró ser un ex-ranger del ejército de los EE.UU. y se demostró que era mentira, pero lo cierto es que algunos sectores no veían con demasiados buenos ojos la sangrante crítica a la administración Bush).



Sin embargo, no todo son éxitos. Tanta innovación produce experimentos fallidos, como ***The Establishment*** (una especie de grupo británico repleto de referencias a series de los 60) o ***The Monarchy*** (serie confusa que, sin embargo, a mí me gusta bastante), pero es el precio de explorar nuevos territorios. En la actualidad, *Wildstorm* se afila las uñas esperando a que Brubaker reverdezca viejos laureles en ***The Authority*** y obtenga el reconocimiento que se merece con ***Sleeper***, mientras trata de encontrar un nuevo producto que de nuevo sorprenda y convenza a todo el mundo.

De cómo el TPB mató al cómic

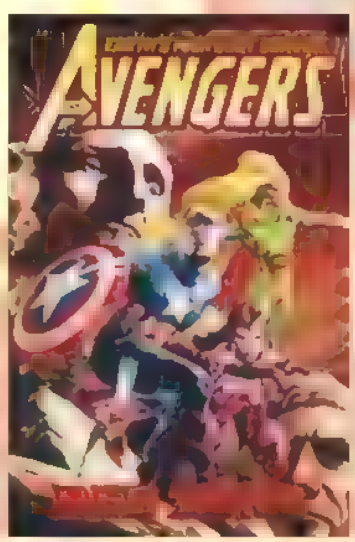
TPB. Trade Paperback.
Recopilación en tomo. Ése, y no otro, es el nombre de La Bestia

Hace muuucho, mucho tiempo, ni en montañas lejanas ni en desiertos remotos, uno cogía un cómic y éste contenia una historia. Con su planteamiento, su nudo y su desenlace. Un cómic, una historia Fácil, lógico y accesible. Uno cogía un cómic, se leía la historia y, si se enganchaba, ya tenías un nuevo fan.
Pero hete aquí que La Industria entró en Crisis. Y esta crisis consistió en que los lectores huyeron despavoridos de aquellas portadas cuádruples fosforito, aquellas nueve ediciones del mismo cómic y aquellos mastodónticos "cross-overs"

Así que nos quedamos los fans de pura cepa. Los más viejos del lugar. Tipos mayorcitos, con su trabajo, su novia, sus ingresitos y sus hipotecas.
Y aconteció que a alguien se le ocurrió coger varios números viejos, ponerles una tapita de cartón y revenderlos. A esto se le llamó "*trade paperback*", y permitía a aquellos que no compraron los cómics originales en su momento, acceder a ellos
Y a la editorial le quedaban unas pelillas más, sin más dificultad ni gasto que tirar de archivo. Todos contentos

Pero el éxito del *TPB* hizo que acabase siendo más importante éste que los cómics originales que le dieron vida. Los escritores y editores comenzaron a hacer su trabajo pensando en la edición en *TPB*. Seis números para contar UNA sola historia permite un tratamiento más profundo de las situaciones y los personajes, ¿verdad? Permitiría a los profesionales liberarse del absurdo corsé de las 22 páginas, ¿verdad? Pues adelante con ello. Los guionistas se frotaban las manos. Su trabajo se había reducido a una sexta parte. Ya solamente se les exigían DOS ideas al año.

De manera que, en la actualidad, lo que obtenemos a cambio de nuestro dinero es una fracción de *TPB*. La unidad mínima ya no es el cómic: es el *TPB*. Un *TPB*, una historia. Un cómic... 1 6 de historia.
Por supuesto, esto representa un problema para los nuevos fans. Porque ahora cogen un cómic y ven unos personajes a los que les ha ocurrido "algo" y que, tras veintidós páginas, se quedan en una situación que parece algo distinta a la anterior Ya está. No hay principio ni final. Y en la mayor parte de los casos, tampoco hay nada en medio.



En estas condiciones, para un fan veterano, lo más lógico consiste en NO comprar el cómic. Si una historia está pensada para leerse en 6 partes, comprar el cómic significa tener que esperar seis meses para leerla. Significa pasar cinco meses con una historia incompleta en las manos. Y, después de todo, comprando la serie en *TPB* sale más económico. Es más, a veces, incluso trae algún extra. Unos bocetitos, un articulito del autor o una nueva y bonita portada. ¿Quién va a hacer el primo comprando el cómic mensual?

De modo que el fan de toda la vida empezó a comprar *TPB*'s, en lugar de las series mensuales. Los nuevos fans no se acercaron al cómic mensual ni con un palo de dos metros de largo. Y, por tanto, las series mensuales fueron reduciendo sus ventas. Reduciendo, reduciendo, reduciendo... algunas, hasta el punto de su cancelación. Porque no se venden. Eh, espera, si no se venden, ¿qué pasará con el *TPB*? ¿Cuándo sale? No sale, serie cancelada

Y así es como murió La Industria

¡ASÍ HABLÓ...
EL TERTULIANO ENMASCARADO!

A LO LARGO DE SU CARRERA HA ESTADO EXPUESTO A RADIACIÓN Y HA SIDO MUTADO,ESTIRADO, RETORCIDO Y COMPRIMIDO MÁS ALLÁ DE LO IMAGINABLE. LE HAN DISPARADO, INCINERADO, HA SIDO ATACADO POR SUPERVILLANOS, HA EXPLOTADO EN EL ESPACIO, HA ESCANEADO CÓMICS, SE HA VISTO ATRAPADO EN LA ZONA NEGATIVA, HA VENCIDO A GALACTUS, HA VAGADO POR EL INTERIOR DE LA TIERRA, HA COMBATIDO A LAS FUERZAS DEL MAL Y A ARCHIENEMIGOS COMO EL DOCTOR MUERTE...

Y SIEMPRE HA LLEVADO PUESTO SU CASIO DE PLÁSTICO CHAPADO EN ORO QUE BRILLA

"PODRÁS HACERTE VIEJO, PERO NUNCA TE DEJARÁ TIRADO. MORIRÁS ANTES DE QUE SE PASE DE MODA".

CASIO

SÉ LA ENVIDIA DE TU BARRIO CON EL MODELO CHAPADO EN ORO, EL QUE USAN TUS SUPERHÉROES FAVORITOS Y EL GITANO DE LOS COCHES DE CHOQUE, ENTRE OTROS GRANDES PERSONAJES FOLKLÓRICOS.

Fray-Tuko&UltronXII

Los Hubs:

Se me ha pedido que les cuente un poco de qué tratan los hubs, así que vamos a ver si puedo hacerles un mini-resumencillo a los que están medio perdidos con este tema.

Para empezar, tenemos que decir que un hub no es algo a lo que vas a poder entrar desde cualquier parte o como quieras, sino que es necesario contar con un programa para poder hacerlo. Este programa se llama DC (Direct Connect). El DC es una herramienta para intercambiar todo tipo de archivos, un P2P como la Mula o el Kazaa. A raíz de la aparición del DC se originó un clon del mismo, llamado DC++ (o Direct Connect plus plus), el cual es un cliente basado en el protocolo de Direct Connect, pero que está siendo desarrollado bajo licencia GPL (lo cual no nos interesa ni lo entendemos) Lo que sí nos interesa es que este clon tiene algunas mejoras con respecto al original, como por ejemplo la posibilidad de ingresar a varios hubs al mismo tiempo, poder darles slots extra a usuarios que queramos (vamos, como con la mula), poner mensajes de away, una busqueda automática de fuentes alternativas, etc O sea, si vais a bajar alguna versión, fijaos que sea DC++, que tiene más prestaciones.

Este programa se basa en el concepto de "hubs". ¿Qué son los hubs? Imaginen que entran a un cuarto vacío y allí se encuentran muchos tíos como ustedes con su colección de cómics bajo el brazo (digo cómics porque creo que eso es lo que más nos interesa, ¿no?). Entran y no conocen a nadie, pero son todos comiqueros hechos y derechos, así que te pones a hablar con ellos de tu afición (o de lo que quieras, quién sabe, con suerte puede que allí conozcas a la mujer de tu sueños). Entonces se te ocurre ver si por ahí alguien tiene ese número de los 4 Fantásticos que te falta para completar la colección y que nunca pudiste conseguir Te dedicas a realizar una búsqueda por todo el cuarto y descubres que dos personas de allí lo tienen Decides pedírselo al primero, pero éste tiene las dos manos ocupadas compartiendo sus cómics con otros chavales y no puede dártelos Tienes dos opciones, o esperas a que se desocupe, o te fijas si el otro tío que lo tenía está disponible. Si está disponible, te lo dará, puede que tarde un poco, pues como hay bastante gente y están apretujados cuesta mover los brazos, pero al fin tendrás ese cómic que tanto deseabas.

Pues esto son los hubs, algo así como un híbrido entre IRC y FTP. En el hub confluyen elementos de estos dos sistemas, o sea, puedes charlar en vivo y en directo con las demás personas que estén allí conectadas y a su vez intercambiar archivos con ellos. Cuando configures el programa tendrás que decidir cuantos slots abres para que bajen de ti, esto es así: si abres dos slots, hasta dos personas podrán bajar de ti, si abres tres, hasta tres, y así sucesivamente, ¿se entiende? Cuando intentas bajar de alguien, si éste ya tiene todos sus slots ocupados, ingresarás en una cola para esperar a que se desocupe.

Cada hub dispone de los llamados "operadores". Éstas son las personas que se encargarán de mantener el orden en el hub y de verificar que todos los usuarios cumplan con los requisitos que se soliciten para ingresar. Los operadores son inflexibles en su forma de actuar y cuando ven que alguien no cumple con las normas, primero se le "patea" (lo sacan del hub) explicándole el motivo y, si reincide, lo banean (y ahora sí que ya no puedes volver a entrar), aunque, en muchos casos, directamente se les banea.

Entre sus ventajas se encuentra la de que los hubs suelen ser temáticos, no como otros P2P en los que se comparte de todo, por eso son una muy buena opción para encontrar cosas específicas que andes buscando. Podemos encontrar de todo un poco, hubs de películas, de música, de software y hasta de ... CÓMICS! Sí, gracias a Dios podemos encontrar bastantes hubs (eso sí, en su mayoría yanquis) donde descargar esas revistitas que son nuestra pasión. Otra gran ventaja que tiene es que cuando comienzas a descargar de alguien, no para de descargar hasta que pase todo el archivo, salvo que tú o el usuario del que descargas se desconecten. Y hay que remarcar que si lo desean, ustedes mismos pueden crear su propio servidor (hub) y, a partir de él, crear una comunidad de intercambio. Existen varios programas para tal fin (como el OCDHUB), pero la pega que tiene es que prácticamente tienes que tener un ordenador dedicado para el hub, porque si no, el "lag" a la hora de escribir puede ser enorme e incluso puede provocar desconexiones a los usuarios que estén dentro.

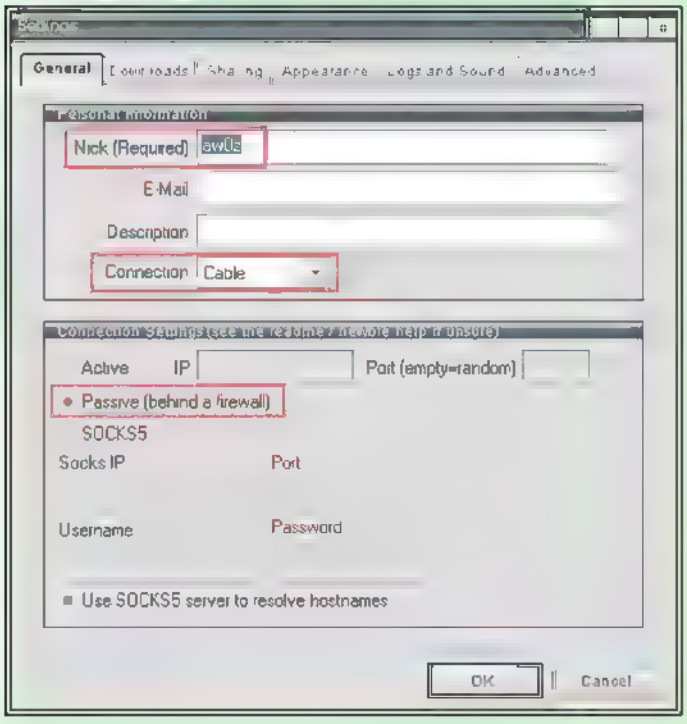
La desventaja más grande que tiene este sistema, a mi entender, es que cuando un hub es muy popular y cada vez entra más gente, se incluyen reglas y normas que dificultan el acceso a los más "pobretones" en cuanto a cantidad de archivos o tipo de conexión. Las exigencias en cuanto a cantidad de archivos compartidos, en algunos casos se eleva mucho, hay hubs que exigen un mínimo de 20 GB para ingresar (y no vale compartir carpetas de Windows o temporales de otros P2P) y eso no lo puede cumplir todo el mundo (y menos yo, que utilizo el pc de mi novia jeje). Pero esto de las reglas en algunos casos es de ayuda, ya que con ellas pueden evitar que en el hub se comparta pornografía infantil (un mal que aqueja a internet desde hace tiempo), o también prohibir los insultos, con lo que la comunidad se afianza con ideales de amistad y compañerismo

Bueno, por si hay gente que tiene el programita en su poder y quiere aclararse algo antes de empezar a usarlo, les dejo unos pequeños "tips" (que he buscado por la web, ¿eh?, para que no digan luego que ando plagiando).

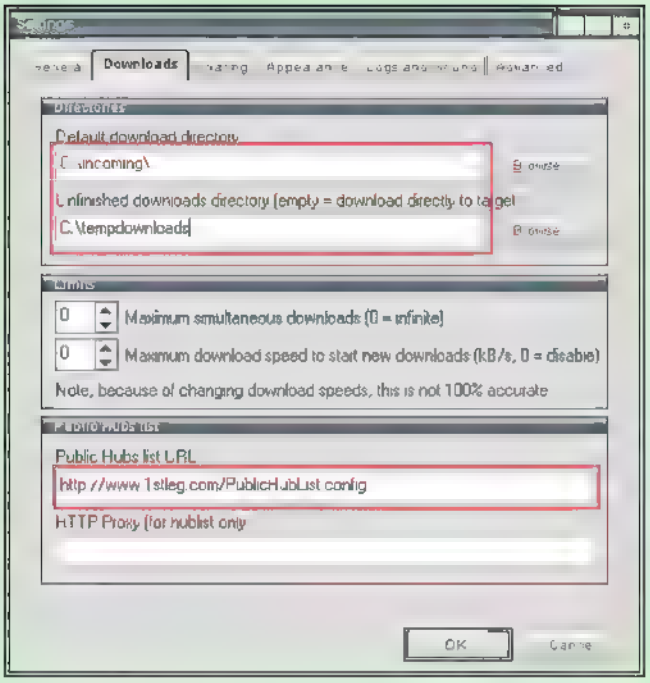
1) La instalación es automática como cualquier otro programa, para bajarlo dirigíos a.
http://dcplusplus.sourceforge.net index.php?page download
Cuando baje, haced doble click en el archivo y comenzará la instalación
2) Antes de empezar a descargar hay que configurarlo, pues, como dijimos arriba, hay que adecuarse a los requisitos de los hubs. Arriba veréis unos iconos, a la derecha del todo un bloc

de notas, y a su izquierda el icono de configuración. Si ponéis el cursor encima pondrá "Settings...". Pinchad ahí y se abre la ventana de configuración

- A la izquierda pincháis en "*General*" y a la derecha ponéis el nick que vais a usar.
- Debajo en "*Connection Settings*" elegid "*Active*" si no está marcado. Como dice el archivo readme.txt, sólo deberéis marcar "*Passive*" si no funciona estando marcado "*Active*", lo cual sucederá por incompatibilidad con un cortafuegos, por ejemplo. Lo malo de "*Passive*", es que no podréis conectar con otro tío que también esté en "*Passive*", así que marcad "*Active*".

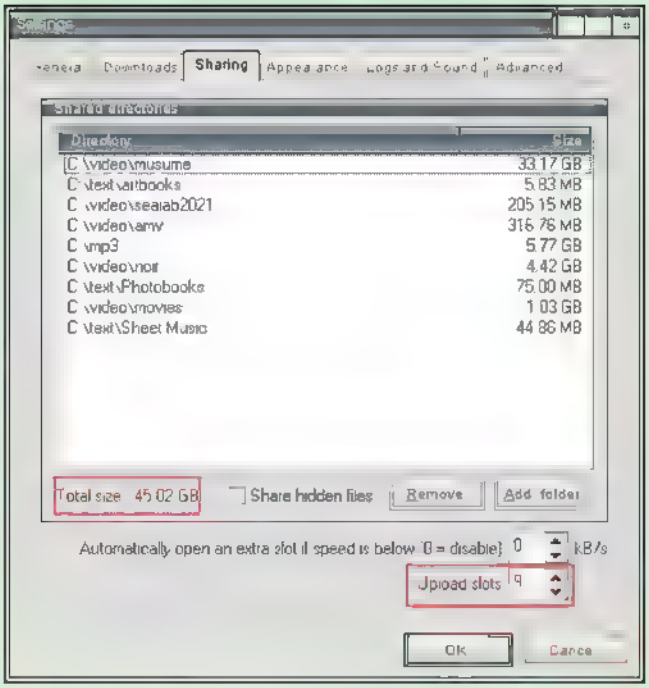


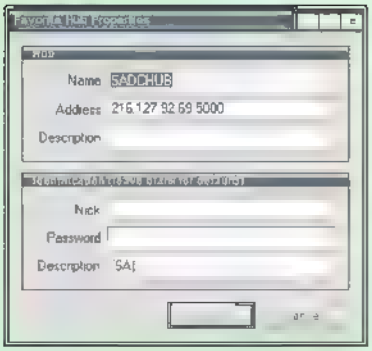
- Volvéis a la izquierda y pincháis en "*Descargas*". A la derecha elegís la carpeta donde se bajarán los archivos COMPLETOS, una vez descargados. Justo debajo, elegid una carpeta donde se irán bajando los archivos INCOMPLETOS, es decir, mientras se está realizando la descarga. Es una especie de carpeta temporal, porque en cuanto se baje un archivo del todo, desaparecerá de esta carpeta y aparecerá en la carpeta de descargas completas.

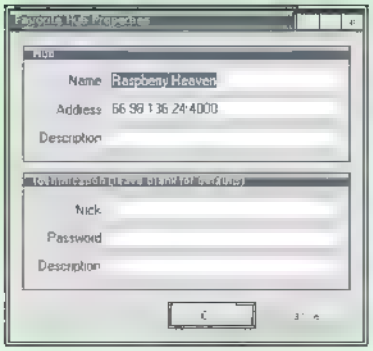

Downloads
Default download directory
C:\incoming\
Unfinished downloads directory (empty = download directly to target)
C:\tempdownloads
Maximum simultaneous downloads (0 = infinite)
Maximum download speed to start new downloads (kB/s, 0 = disable)
Note, because of changing download speeds, this is not 100% accurate
Public Hubs list URL
http://www.1stleg.com/PublicHubList.config
HTTP Proxy (for hublist only
OK

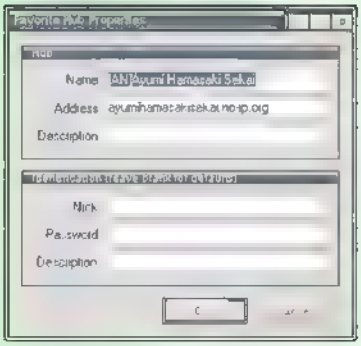
CONSEJO: NO ELIJÁIS LA MISMA CARPETA DE DESCARGAS COMPLETAS Y DESCARGAS EN CURSO Y, DESDE LUEGO, NO COMPARTÁIS LA CARPETA DE DESCARGAS EN CURSO. Así evitáis el problema de que otro usuario se descargue un archivo que esté incompleto. Para saber si un archivo está incompleto, es muy fácil, porque al final os aparecen unas letras aparentemente sin sentido Por ejemplo, en lugar de poner "The Ultimates V2 01 [www.comicrel.tk] cbr", que sería un archivo completo, os pone "The Ultimates V2 01 [www.comicrel tk] vnpwdagh.cbr". Cuidado, no os bajéis un archivo con esas letras raras porque os estaréis bajando un archivo incompleto

- Volvéis a la izquierda y pincháis en "*Compartir*": En este punto es donde se cumplen los requisitos para poder entrar al hub. A la derecha pincháis en "*Add folder*" y elegís la carpeta que queréis compartir. Elegid la misma de descargas completas (en donde se van a descargar los archivos que os bajéis), y otra (u otras) donde tengáis vuestro material Según vayáis eligiendo carpetas, veréis que se marca la cantidad de lo que compartís, en "*Total size*". Si no marca el mínimo exigido por ese hub, tendréis que seguir añadiendo carpetas hasta llegar a esa cifra. Después, abajo del todo, en "*Upload slots*", tenéis que marcar como mínimo lo que exige el hub; o si quieres, puedes poner tantos como quieras, pero esto puede hacer que las subidas vayan muy lentas pues divides mucho el ancho de banda









- En "*Apariencia*" y "*Registros y Sonido*" no hace falta tocar nada, si bien en "Apariencia" es donde podéis elegir, abajo en "*Language file*", si queréis que el programa esté en español, pero para esto necesitaréis un parche que no viene con el instalador (pero en la red todo se encuentra, así que buscad).
- Pincháis en "*Aceptar*" y ya podemos empezar a atacar

3) Utilización.

- Entre los iconos de arriba, en la ventana principal del programa, veréis una estrella amarilla, "*Favorite Hubs*" Pincháis allí y se os abre una ventana. En la parte de abajo a la izquierda pincháis en "*Nuevo...*", y se abre un cuadro de diálogo, donde sólo hay que rellenar las tres ranuras de arriba: *Name* (ponéis lo que queráis), *Address* (IMPORTANTÍSIMO, aquí ponéis la dirección para conectaros al hub), y *Description* (lo que queráis también). Pulsáis en *OK* y os tiene que aparecer la dirección en la ventana principal. A la izquierda veréis un cuadro en blanco. Marcadlo y así os Autoconectaréis a ese hub cada vez que abráis el programa, sin necesidad de hacerlo manualmente. Si es la primera vez que os vais a conectar (si estás leyendo esto seguro que sí), haced doble clic sobre la dirección del Hub y después de unos segundos ya estaréis dentro

- Abajo del todo veréis unas pestañas Pulsando en ellas os iréis moviendo por las distintas ventanas del programa

- USUARIOS· En la ventana principal del Hub, a la derecha, veréis el listado de miembros con algunas indicaciones (cantidad compartida, conexión, etc...) Si pulsáis con el botón derecho del ratón sobre un nombre, os surgen varias posibilidades, como por ejemplo

A. "*Coger lista de ficheros*", la primera de todas. Es esencial. Si pulsáis ahí se abre (después de un tiempo) una especie de ventana como el explorador de Windows, donde podréis ver lo que comparte cada uno. Para descargarse un archivo, se pulsa sobre él con el botón derecho y se elige "*Download*".
B. "*Enviar mensaje privado*", la tercera, para hablar con él como con el Messen-

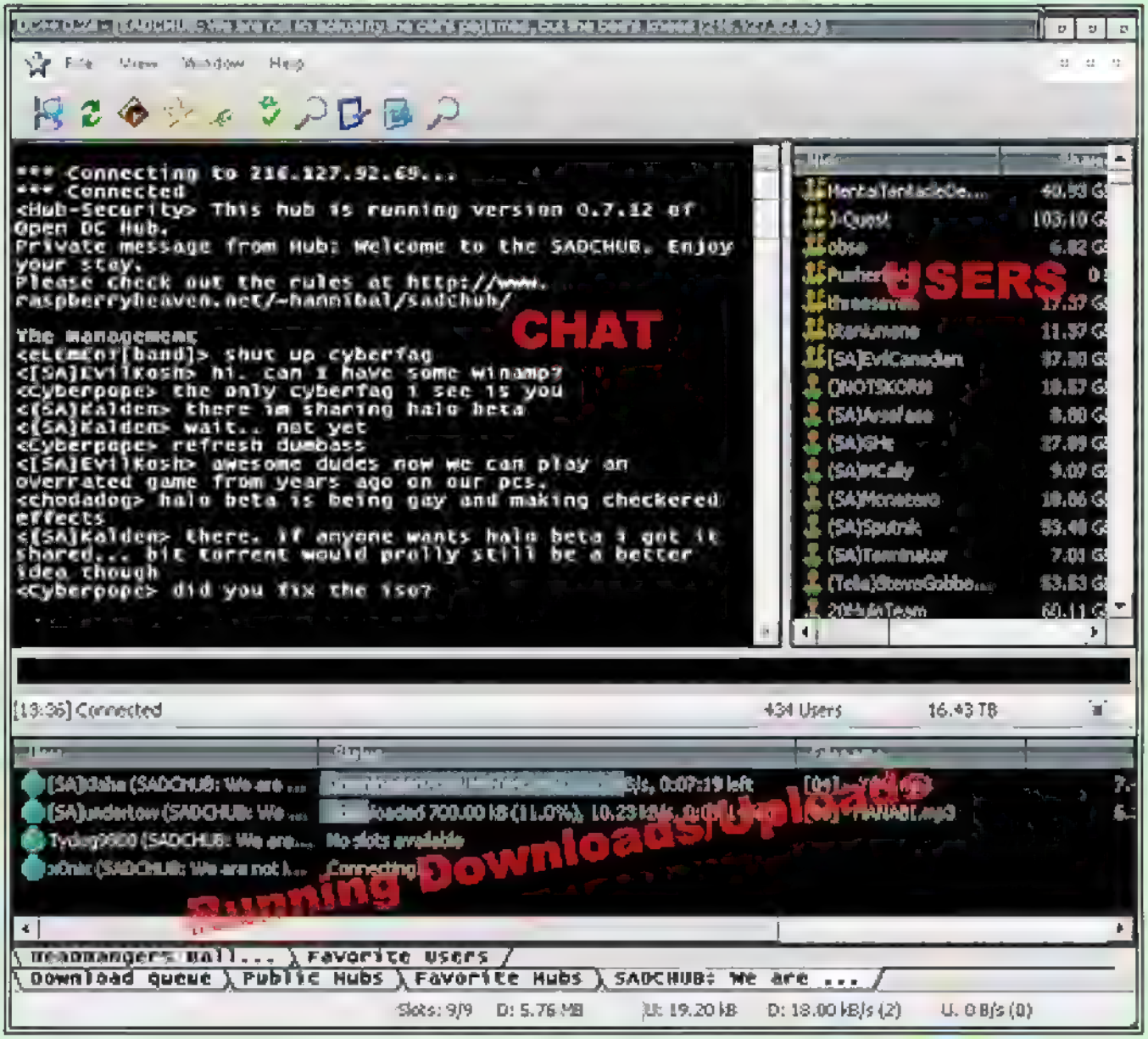
ger, el sistema es igual, pero sin "smileys".

C. "*Garantizar Slot Extra*". Si pincháis ahí, garantizáis que ese tío pueda descargarse de ti aunque haya tíos ocupando el 100% de las descargas que has permitido, al configurar el número de slots.

Bueno, y con esto termina esta breve introducción al mundo del DC++ y de los Hubs. Espero que les haya servido y desde aquí aliento a todos los usuarios a probar este programita, que es una muy buena opción a la mula, para pedirse o intercambiar cómics específicos, y también para traductores y maquetadores, para el cual es una herramienta esencial para conseguir los scans gringos, ya que estos suelen usar el DC++ y en mucha menor medida, la mula

Me despido de todos ustedes con un típico saludo argentino CHAU BOLUDOS[1]

Sabrio



El Santuario del Patriarca

INU YASHA

Una chica normal, llamada *Kagome*, atraviesa de forma accidental e inesperada el tiempo para encontrar su destino unido a un chico medio demonio que responde al nombre de *Inu Yasha*. Un destino donde ella formará parte de la leyenda y descubrirá el lado más humano y real de las criaturas que pueblan los cuentos de hadas de la mitología japonesa. Ése es, en líneas generales, el hilo que de forma perfecta mantiene unida la historia que se desarrolla en las páginas de este manga.

Pero la historia no comienza con *Kagome*, sino con *Kikyo*, una sacerdotisa cuyo deber es proteger la Joya Shikon o Joya de las Cuatro Almas, la cual atrae fuertemente a los seres demoníacos por el poder que otorga a su poseedor.

Kagome está en un principio encerrada en este mundo, hasta que de forma tan accidental y sorprendente como llegó a él es capaz de volver a su tiempo. Todo gira en torno a un pozo que, debido a su leyenda, es en realidad su nexo de unión entre los dos mundos, como más tarde descubrirá *Inu Yasha*, cuando decide ir a por ella porque necesita su ayuda. Pero como la única protagonista de esta historia no es *Kagome*, también iremos descubriendo cosas sobre la vida y el pasado de *Inu Yasha*, el chico medio demonio (hanyou), que busca la joya por un propósito claro: convertirse en un demonio de verdad. El pasado de *Inu Yasha* es misterioso y oscuro, y su procedencia motiva muchos de sus actos y principios en la vida. El eje de cohesión de toda la historia son estos dos personajes, pero alrededor de ellos se reúnen otros que aportan vida y frescura al manga, que en ningún momento aburre, debido a la variedad de situaciones y anécdotas que en él se observan.

Podemos decir de "**Inu Yasha**" que no es la típica historia de fantasía épica donde no hay cabida para el mundo real, sino que es una historia de aventuras fuera de lo común, donde cada personaje y lugar es presentado en el momento adecuado de la forma más oportuna. De esta forma, el otaku ve desplegarse ante sus ojos una historia llena de elementos fantásticos, como puede ser una chica que viaja en el tiempo o elementos tan cotidianos como una cena familiar.

La autora de esta obra es Rumiko Takahashi, autora también de la genial serie "Ranma ½". "**Inu Yasha**" comparte bastantes elementos con las anteriores obras de Rumiko, como puede ser la relación amor-odio que mantienen ciertos personajes, esa atmósfera de misterio e incertidumbre que nos mantiene en vilo hasta el final y, por supuesto, ese estilo suyo tan propio que ha hecho que en Japón la consideren la princesa del manga, y que le ha hecho ganar tantos aficionados a sus obras. Rumiko es una experta en mostrarnos los sentimientos de los personajes en sus rostros y gestos, haciéndonos más partícipes de lo que pasa por sus cabezas en esos instantes. En cuanto a la calidad gráfica de la obra, "**Inu Yasha**" no tiene nada que envidiar a sus predecesoras, ya que el alto nivel de maestría se mantiene con creces.

Esta serie hizo su primera aparición en la revista número 50 de Shonen Sunday en 1996, y en la actualidad se sigue publicando sin vistas de que se acabe a corto plazo.

Tras el éxito del manga, se desarrolló la serie de anime con un total de 165 capítulos y 5 películas a sus espaldas, con gran reconocimiento por parte de los nipones.

FICHA TECNICA

Titulo Japón: Inu Yasha
Titulo España: Inu Yasha
Autor: Rumiko Takahashi
Nº de tomos: 25 (abierta en Japón)

karno

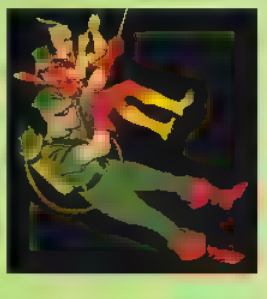
GREEN ARROW

By JOTACE BT

Los años 90 dejaron en DC Comics un reguero de bajas... el buen gusto, los argumentos sólidos y los "viejos" y exitosos conceptos que hicieron grande a la editorial. Para muestra, varios botones: a Hal Jordan se le va la pelota y es sustituido por un pipiolo llamado Kyle Rayner, Aquaman pierde una mano y se deja barba (¿?), Batman es brevemente sustituido por Azrael, Superman muere y resucita, ora con greñas, ora en su versión "eléctrica"... por no hablar del pobre Hawkman, que ha pasado por 'n' reencarnaciones distintas, cuando 'n' tiende a muchas

Green Arrow no escapó a tal desbarajuste conceptual, y fue uno de los grandes caracteres DC que murió y fue sustituido por una versión más joven: CONNOR Hawke, presunto hijo natural de Oliver Queen.

Pero hete aquí que, una vez finalizada la década, DC se da cuenta de que tiene que retornar a sus raíces si quiere comerse algo en el mercado del cómic. Y así vivimos el retorno de la JLA "clásica" *(Véase CRF #2)*, y, poco a poco, el retorno de las versiones más puras de los diferentes héroes del panteón DC, proceso que aún no ha culminado, pero del que el retorno de Hal Jordan es tan sólo uno de los últimos eslabones.



En este marco de "back to the basics" general, es donde toma forma la serie de Green Arrow, Oliver Queen, personaje de insigne pasado y con un buen puñado de series a sus espaldas. Rápido repaso:

GREEN ARROW: UN POCO DE ARQUEOLOGÍA

Green Arrow es uno de los héroes más antiguos de DC; su primera aparición data de nada más y nada menos que 1941, en More Fun Comics #73.

A partir de ahí, el arquero esmeralda pasa, sucesivamente, por las páginas de Leading Comics (1942-1945), World's Finest Comics (1942-1965 y 1978-1982), Adventure Comics (1946-1961), Brave and the Bold (1963-1983), Green Lantern/Green Arrow (1970-1972 y 1976-1979), Action Comics (1973-1976) y Detective Comics (1982-1986), sin contar con su constante presencia en la Justice League of America (1964-1986). Hasta 1983 no conseguirá título propio. Ahí es nada.

En fin, a lo que íbamos: lo que inicialmente era poco más que un trasunto de Batman, pero en verde (recordemos: Justiciero millonario, con Coche-Flecha, Avión-Flecha, Flecha-Cueva y Speedy, el inevitable sidekick), evoluciona con los tiempos poco a poco... hasta que llegaron O'Neil y Adams.

EL MEJOR GREEN ARROW

Green Lantern-Green Arrow, obra ciertamente revolucionaria en su época, gracias tanto a la exquisitez de los lápices de Adams como al enfoque social de los guiones de O'Neil, nos presenta un Green Arrow concienciado, militante respecto a la realidad social de su tiempo y, ciertamente, como el más progresista de los héroes DC, de los que se suele decir que votarían republicano (si pudiesen).

Green Arrow y Green Lantern comparten cabecera para una serie que quedará como una de las obras más importantes y más influyentes en la industria de los 70. Green Arrow, Green Lantern y un Guardián del Universo realizan un viaje en furgoneta por la América de su tiempo. Con apariencia de road-movie al principio, y liberándose de ese corsé más tarde, O'Neil pasa revista a temas "de alcance"... ¡en un cómic!: la superpoblación, el racismo, la religión... nada está a salvo. La etapa tiene su punto álgido en el famoso número en el que el pobre Oliver descubre que Speedy, su propio ahijado, está enganchado a la heroína... todo un clásico que pudimos ver en España en la colección Clásicos DC, y que está pidiendo a gritos una reedición

En cualquier caso, una vez finalizada la etapa Adams-O'Neil, GA tarda todavía la friolera de 10 años más en conseguir un título para él solo: una mini de cuatro números en 1983 que lo cierto es que pasa sin pena ni gloria y que es una especie de Secret Origins alargado para que dure cuatro números.

EL GREEN ARROW DE MIKE GRELL

Pero la posterior mini a cargo de Mike Grell ("El Cazador Acecha", de 1987) y su caracterización del arquero como un héroe más moderno, menos de fantasía y preocupado de nuevo- por la sociedad de su tiempo, le procura una larga serie (137 números). El único problema... la muerte de Oliver Queen, a la altura del #100 de su serie. Oliver es sustituido por Conner Hawke, presunto hijo de Oliver y al que pudimos ver junto a la Liga en los primeros números de la JLA de Morrison. Tras la marcha de Grell (a la altura del #80 o así), Mike Dixon toma el relevo en la serie, que aparte de algún giro más o menos sorprendente, cumple sin más.
De modo que así llegamos a 2001: con Oliver Queen muerto. Es la hora de Kevin Smith.

LA RESURRECCIÓN DE OLIVER QUEEN, POR KEVIN SMITH

Con todo lo que se ha comentado de Kevin Smith en cuanto guionista y, en particular, en cuanto a su trabajo en Green Arrow, debo decir que hace lo que cualquier fan hubiese deseado El Green Arrow ultrarrealista de Grell tuvo su momento de gloria, pero acabó muerto. ¿Para qué traerlo de vuelta? Si hay que traer a un Green Arrow de vuelta, que sea el mejor de los posibles. Un GA joven, en su mejor momento, divertido, irreverente. El Green Arrow de Adams y O'Neil. Este acierto, por sí mismo, justifica y redime todas las deficiencias que pudiesen haber en su historia. Que, entendámonos, no es una mala historia ni mucho menos. Es sólo que no es perfecta. Quiver es, en primer lugar, larga. Demasiado larga. Algún giro argumental (¿Stanley y su monstruo? Amos, anda) es casi exhibicionista, los brillantes diálogos son un recurso quizás sobreutilizado, pero qué demonios,

el resultado es lo que cuenta y el resultado es excelente: EL MEJOR Green Arrow posible, de nuevo en el centro del Universo DC, lugar que jamás debió abandonar.
Un segundo acierto de Quiver es la presencia de Phil Hester como dibujante Hester utiliza un estilo poco realista, más próximo a los dibujos animados de Batman o de la Liga de la Justicia que al canon hiperrealista actual. Aunque cuesta acostumbrarse un poco a él, lo cierto es que Hester, con una narrativa en constante mejora, consigue unos resultados estupendos. Es más, su presencia casi constante a lo largo de más de cuarenta números da una sensación de continuismo que le sienta a la serie extraordinariamente bien
Tras Quiver, vienen dos números en los que se exploran las consecuencias de la nueva situación de Green Arrow: el primero está dedicado a Mia, una adolescente de turbulento pasado que "adopta" el bueno de Ollie; el segundo, una delicia para los fans del personaje. Retoma una de las más antiguas relaciones del Universo DC: la de Oliver con "pajarito", Canario Negro. Número de lagrimita continua.
Kevin Smith permanece en la serie hasta el #15 y se despide con una ejemplar saga de tres números con villano para estrenar, Onomatopeya, una especie de asesino de héroes que pone en apuros a Speedy y al mismo Green Arrow

Portada de [illegible] del relanzamiento de la serie.

GREEN ARROW

By JOTACE_BT

APPROVED BY THE JOTACE BT CODE AUTHORITY

MELTZER: LA BÚSQUEDA DEL ARQUERO

Siguiendo la fórmula del éxito de los números iniciales de la serie, la marcha de Smith trata de suplirse en DC con un guionista de parecido perfil, a saber: escritor de éxito en un campo ajeno al cómic. El elegido resulta ser Brad Meltzer, novelista de éxito y, como pudo verse a continuación, apasionado de DC y en especial del arquero esmeralda. Los seis números de Meltzer son una auténtica maravilla en todos los sentidos. Oliver Queen examina las fotografías de su propio funeral y se encuentra a alguien que no conoce, y que resulta ser un villano de segunda... ¡mezclado con la mitad de los héroes DC en sus identidades secretas! A partir de aquí, asistiremos a una revisión del pasado

de Oliver, a través de los objetos que dejó atrás en su vida anterior. Una historia excelente.

Acabado su brevísimo periplo por la serie, Meltzer da paso a un "fill-in" bastante aceptable, protagonizado más bien por el Conde Vértigo que por el propio Green Arrow, e inmediatamente después, tenemos un bastante olvidable crossover de tres números (seis, si contamos los de Green Lantern) que, la verdad, mejor olvidarlo.

WINNICK: TIRADOR CERTERO

Tras Meltzer, llega a la serie Judd Winnick (Green Lantern). Está claro que Winnick, aun siendo un buen guionista, no llega al nivel de Meltzer. La diferencia puede verse en su primer ciclo argumental, publicado en España bajo el título de Tirador Certero.

Es curioso este arco, porque aunque lo cierto es que está lleno de acontecimientos realmente importantes en la vida de Oliver y que no destriparemos por si acaso-, la verdad es que la trama principal no es realmente tan atractiva como las etapas anteriores. Quizá sea que el villano de turno no es demasiado novedoso, quizá que los acontecimientos antes mencionados no se traten adecuadamente... algo falla en este arco, pero desde luego sigue siendo una muy interesante lectura pero, insisto, EMHO, sin llegar al nivel de Meltzer

el Acertijo, con ingenios nucleares de por medio y, a continuación, una saga que conecta con un tema común en los guiones de Winnick y que ha llamado la atención de los medios no comiqueros en los USA.

Por otro lado, Phil Hester ha manifestado su voluntad de abandonar el título, cosa que lamento profundamente... pero en fin, la vida es así y no la he inventado yo.

En cualquier caso,

¡LARGA VIDA AL ARQUERO ESMERALDA!

LO QUE VIENE

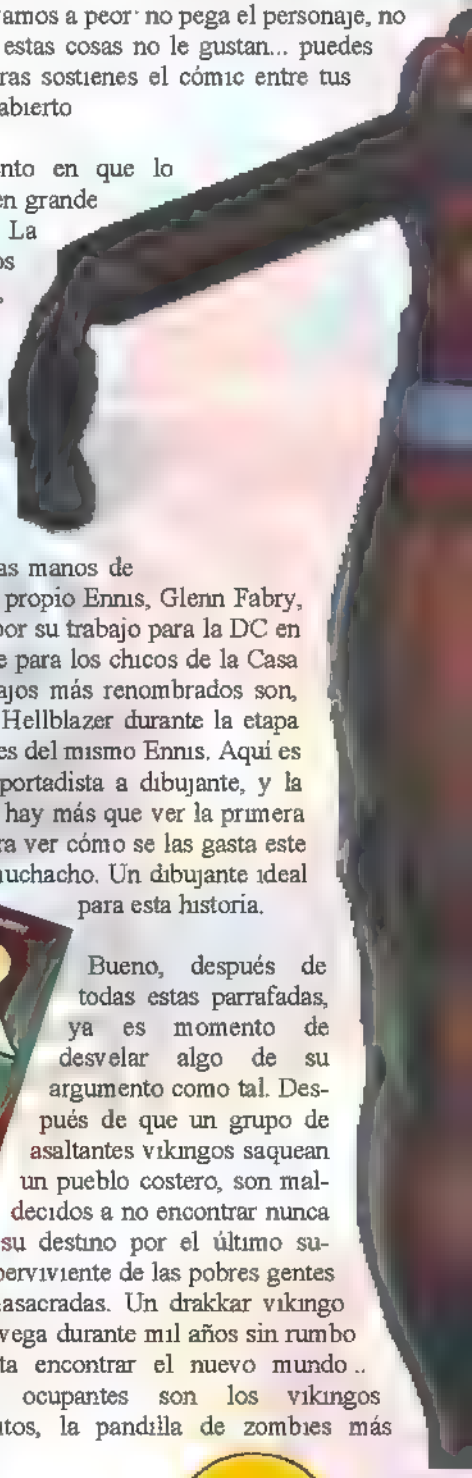
A partir de los acontecimientos de Tirador Certero, en la serie asistiremos inmediatamente después a un par de "fill-ins" bastante divertidos: una noche de juerga de Green Arrow y Arsenal, por un lado y un genial número sobre el destino final de... ¡el Arrow-coche!

A partir de ahí, en los (por ahora) dos últimos arcos de la saga del arquero, nos encontramos con un enfrentamiento con

THOR

Todos nos hemos maravillado con ese reino de fantasía que es Asgard, con esa mitología adaptada magistralmente por Stan Lee y Jack Kirby. la magia del Puente del Arco Iris, la bella Lady Sif, el osado Fandrall .
Encontrar el equilibrio entre contar historias centradas en el *Thor "Dios de Asgard"* y el *Thor "Protector de la Tierra"* ha sido, quizá, la mayor baza con la que han podido contar los guionistas que, a lo largo de la historia de nuestro Dios del Trueno, nos han transmitido sus proezas La posibilidad de ver a Thor deteniendo un atraco a un Banco o combatiendo a los Gigantes de Hielo es, quizás, el mayor atractivo de un personaje que ha tenido una suerte irregular en todos estos años, contando con equipos creativos de muy diversa calidad y que no siempre han sabido ver el "diamante en bruto" que tenían en él, limitándose a contarnos una y otra vez la misma historia (Simonson esto no va por ti, ya sabes que te quiero, tío)
Seguro que muchos de ellos, incluso, se han justificado a sí mismos con pensamientos como "¿qué puedo yo cambiar?", en la tercera viñeta este rubiales muy indignado dirá "¡A eso digo No!", nadie podrá levantar su martillo cuando lo intente... bueno, el tono de la serie parece bastante rígido, ¿no?

Pues resulta que no, que solo tienes que dejarle el personaje a un tipo como Garth Ennis para ver lo que puede "cambiar el cuento" en manos de un artista tan "personal" como él.
Aunque quizás "personal" no es la palabra apropiada, porque el panorama comiquero actual ofrece pocos autores con un estilo tan definido y un carisma semejante. Un cómic de Ennis NUNCA te va a defraudar, ya sabes cómo hablan sus personajes, con diálogos frescos e irreverentes, ya sabes que la violencia es explícita y que en sus guiones siempre está presente... y ya sabes que su humor algo macabro no puede faltar
Un Héroe de Ennis es oscuro, malhablado, cínico, "todo un bastardo", si se me permite la expresión. Si nos paramos a pensarlo, Thor es todo lo contrario de todo esto, es uno de los "chicos buenos" de Marvel por antonomasia, con una moralidad intachable, por algo es un Dios entre mortales, el rayo de esperanza que [illegible] viene a salvarte cuando todo parece perdido, un heroe mitológico, tan ajeno al hombre común de la calle como se pueda ser
Uffff .. la verdad es que la cosa no parece que pueda dar una buena mezcla ¿no?.. El fuerte de Ennis son las historias realistas, urbanas, y el fuerte de Thor, como concepto, se haya mas allá del Puente del Arco Iris
Es la colección más "irreal" de cuantas hay en Marvel: ¡tiene un Dios de protagonista! Malo, malo, malo. Encima resulta que a este tipo, al tal Ennis, le aburre enormemente el género Superheroico .. ufff. . vamos a peor no pega el personaje, no es su tipo de historia, estas cosas no le gustan... puedes pensar todo eso mientras sostienes el cómic entre tus manos y aún no lo has abierto



Será el único momento en que lo pienses, te lo pasarás en grande en cuanto lo abras. La historia gustará a los seguidores de Ennis, porque se nota su mano, y gustará a los seguidores de Thor, pues en el fondo es una muy buena historia del hijo de Odin.
La parte gráfica de esta aventura cae en las manos de otro británico como el propio Ennis, Glenn Fabry, mucho más conocido por su trabajo para la DC en su sello VÉRTIGO que para los chicos de la Casa de las Ideas. Sus trabajos más renombrados son, quizá, las portadas de Hellblazer durante la etapa que contaba con guiones del mismo Ennis. Aquí es donde da el salto de portadista a dibujante, y la verdad es que no hay más que ver la primera página para ver cómo se las gasta este muchacho. Un dibujante ideal para esta historia.

Bueno, después de todas estas parrafadas, ya es momento de desvelar algo de su argumento como tal. Después de que un grupo de asaltantes vikingos saquean un pueblo costero, son maldecidos a no encontrar nunca su destino por el último superviviente de las pobres gentes masacradas. Un drakkar vikingo navega durante mil años sin rumbo hasta encontrar el nuevo mundo .. Sus ocupantes son los vikingos malditos, la pandilla de zombies más

VIKINGS

sanguinaria que ha visto jamás Marcel y el puerto de Maniatan, su destino. Lo que sigue a continuación es una ciudad sitiada ante el saqueo normando... y Thor, claro

Thor, que era un dios adorado por estos mismos vikingos y que aparecen aquí retratados con toda su crudeza en su faceta guerrera. Tras esa introducción vienen viñetas y viñetas llenas de violencia y sangre (la realidad es dura, chicos) y quizás es la primera vez que vamos a ver recibir de verdad.

Sí, bueno, muchas veces le han dado palizas. incluso Hela lo maldijo y sus enemigos convirtieron su cuerpo en pulpa (eso tiene que ser molesto, lo admito), pero en general nuestro héroe se crece ante el castigo, se sacude el polvo del traje y le da su merecido al malo de turno. .

Puedo imaginarme qué pensaría Ennis al hacer estos guiones, seguro que no soporta que Thor siempre este bien peinado, ni que sea alto, rubio y guapo, seguro que le tiene un odio secreto a su casco con alitas... seguro, porque si no, poca explicación tiene el trato que sufre el Dios del Trueno. No lo derrotan no . ¡Lo MASACRAN! ¿Creéis que exagero? Leedlo y juzgad vosotros mismos

Incluso puedo ver al propio Ennis retratado en el papel del Doctor Extraño, cínico, frío e impasible ante el caos.. casi incluso disfrutando y obteniendo un mórbido placer con esto .. y es que eso he de confesar que es lo que obtuve yo... tanta mutilación y violencia (bien contada, que también tiene su mérito) me dejaron un regusto a bilis al terminar la historia... y también la sensación de quedarme con ganas de más, porque me estaba divirtiendo mucho con esta aventura.

Un muy buen cómic, la historia más atípica de Thor, ¿una de las mejores historias sobre el Dios del Trueno que se han contando nunca? Puede, puede... lo que sí está claro es que de las más entretenidas, seguro

Y los que viváis cerca del mar ya sabéis . permaneced atentos.. no vayáis a ver acercarse a vuestras playas un drakkar vikingo con Jaekelsson a la cabeza..

CONTRATO CON DIOS

Will Eisner

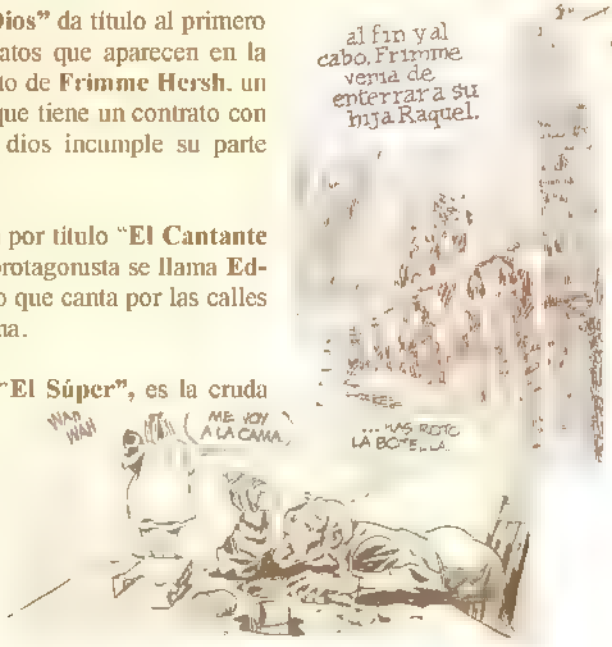
La primera vez que leí **"Contrato con Dios"** de **Will Eisner** yo aún no sabía la trascendencia que había tenido aquel cómic dentro del medio, pero sí que había reparado en su aspecto: su formato era el de un libro de texto, no el de un **cómic-book** corriente .. No sabía que por esta particularidad, **"Contrato con Dios"**, publicada por primera vez en 1978, se considera la **1ª Novela Gráfica**, o bien, es el primer cómic al que se le adjudica el término de **Novela Gráfica**

Yo lo que sabía era que **"Contrato Con Dios... y Otras Historias de Nueva York"** (este es el título completo de la obra), era exactamente eso: 4 historias sobre el Nueva York de los años treinta, historias de personajes humildes, de emigrantes que llegaban al país de los sueños en busca de un futuro y que se afincaban en barrios para emigrantes llamados **Ténements**. **Eisner** conocía muy bien estos lugares, pues cuando era un niño él también se crió en un barrio de emigrantes

"Contrato con Dios" da título al primero de los cuatro relatos que aparecen en la novela Es el relato de **Frimme Hersh**, un emigrante judío que tiene un contrato con dios... solo que dios incumple su parte del contrato

El segundo, lleva por título **"El Cantante Callejero"** y el protagonista se llama **Eddie**, un alcohólico que canta por las calles suplicando limosna.

El tercer relato, **"El Súper"**, es la cruda historia del señor **Scuggs**, un rudo casero de un barrio de Ténements al que la vida le deparará un duro escarmiento.



Y, por último, está **"Cookalein"**, que no es la historia de un personaje concreto, sino la de varios personajes urbanos que abandonan la asfixiante ciudad por unos días para pasar unas cortas vacaciones en el campo. Allí se ven envueltos en una terrible trama de falsedades, de oscuras aspiraciones, de sexo y de violencia.

En **"Contrato Con Dios"**, **Eisner** juega con el medio narrativo de forma maestra, rompe la estructura de las viñetas, desaparecen los marcos y abundan las páginas con una o dos imágenes tan solo, tres a lo sumo .. Integra incluso el texto dentro de lo que es el dibujo, convierte el texto en parte del dibujo para así proporcionarle más fuerza dramática a la historieta

Para terminar, también quiero hablar del color El **cómic** no es en blanco y negro, sino en blanco y marrón. Este color le proporciona una particularidad a la obra y cierta calidez a la lectura, pero su elección no se debe a ningún recurso narrativo. **Eisner** se decanta por el marron porque a él, con mucha frecuencia, las imagenes, las ideas o inspiraciones para sus historias se le presentan en su mente en este color

Un día un psicólogo le explico a **Eisner** que esto es así porque el color marron es el color de los sueños... y es por esto que las historietas de **Eisner** son como sueños
Sueños dibujados

Frank

El pasado lunes 3 de Enero de 2005, a la edad de 87 años, fallece Will Eisner. El maestro cumple así su parte del Contrato Con Dios.

Así nos deja el autor de cómics que más trabajó por el desarrollo del cómic como medio y más influyó en las siguientes generaciones de autores.

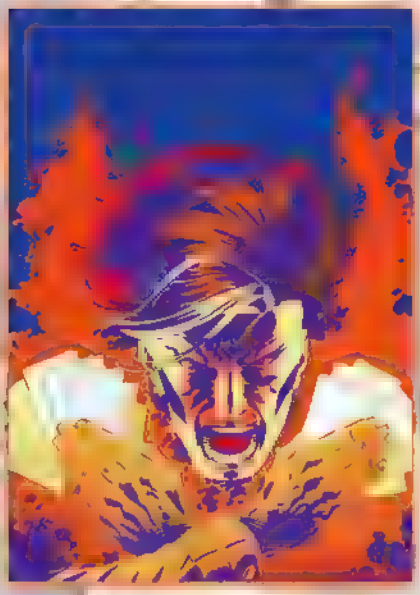
A los nuevos maestros del género les mostró todos los secretos del proceso creativo. A todos los demás, nos enseñó a valorar, a apreciar y a amar el cómic como si de un noble Arte se tratara: El Noveno Arte. El Arte Secuencial.

Así nos dejó el hombre que dibujó los sueños.

Descanse En Paz.

GÁMBITO

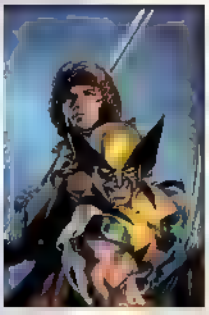
Remy LeBeau, más conocido como Gámbito, es un mutante con el poder/habilidad de cargar de energía cinética objetos y hacer que exploten al lanzarlos.
Personaje muy conocido, incluso para los no seguidores de las series mutantes, fue creado por Chris Claremont (Guionista) y Jim Lee (Dibujante) e hizo su primera aparición en los comics en el Uncanny X-Men #266.



Creció huérfano en las calles de Nueva Orleans actuando como ladrón hasta que conoció a Jean-Luc Lebeau, líder de la Cofradía de los Ladrones, quien acabaría adoptándolo.
Durante su juventud, Remy se casó con Bella Donna, hija del Líder de los Asesinos, para ayudar a alcanzar la paz entre las cofradías de Ladrones y Asesinos, que se suponía que llegaría tras la boda entre descendientes de ambas cofradías. El día de la boda, el hermano de Bella Donna, que no estaba de acuerdo con la alianza, retó a Remy a un duelo, lo que supuso la muerte del primero y la condena a Remy a abandonar su familia y su hogar.
Un punto importante de las aventuras de Remy es cuando recibe un encargo de un misterioso personaje, un encargo que le marcaría toda su vida. Lo sucedido después fue el mayor secreto de Remy, desvelado en la Patrulla-X Nº30 Vol.2. Si no sabes a qué me refiero será mejor que leas el cómic, no te arrepentirás.
Tiempo después de esa misión conoció a Tormenta, a quien ayuda a escapar del Rey Sombra. Tormenta invitó a Gámbito a unirse a los X-Men y Gámbito se incorporó al grupo de mutantes (su incorporación a los x-men sucedió en el Uncanny X-Men #273).

Dentro del grupo conocerá a Pícara y empezará a formarse un romance entre ellos (mítico romance de sobra conocido por todos). Durante la Era de Apocalipsis, Pícara y Remy por fin se besan, con la consecuencia de que Pícara percibe recuerdos de Remy, fragmentos de la memoria de éste que la dejan desconcertada. Tras esto, Pícara decide abandonar el grupo durante un tiempo y su relación con Gámbito quedó en el aire.
Posteriormente, Remy también se alejó de los X-Men, pero Tormenta lo encontró y le pidió que volviera junto a la Patrulla: Remy aceptó. De nuevo en el grupo, vivirá nuevas aventuras y... ¿volverá a tener un romance con Pícara? Si queréis saber mas, ya sabéis qué tenéis que hacer...

GÁMBITO



Si me tuviera que quedar con una escena o recuerdo de Remy a lo largo de las tantísimas apariciones que ha hecho en los cómics, lo tendría algo difícil, pero puestos a elegir una, elegiría (y ya de paso metería el dedo en la llaga de los seguidores de lobezno), el episodio en el cual, tras unirse Gámbito a los X-Men, éste y Lobezno tuvieron un enfrentamiento en la sala de peligro, del cual salió victorioso el Cajún.

Como la mayoría de sus compañeros mutantes, Gámbito ha tenido presencia en las diferentes realidades alternativas que ha tenido a los mutantes como protagonistas:

ERA APOCALIPSIS

En esta realidad Pícara se casa con Magneto, líder de la Patrulla-X. Remy, no pudiendo llevar bien que Pícara prefiera a Magneto, forma su propio grupo, llamado X-Ternals, banda mutante al estilo de Robin Hood.

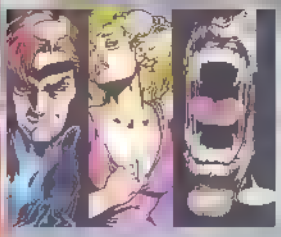
Las aventuras de Remy en esta realidad transcurren cuando Magneto le encarga robar el cristal M'kraan.

ULTIMATE X-MEN

En esta versión de los X-Men, Remy LeBeau es un "perro callejero" que se gana la vida usando sus trucos para sacar dinero en la calle.

El Profesor Charles Xavier le ofrece unirse a los X-Men, pero Remy rechaza.

Por el momento no ha tenido mucha importancia el personaje dentro de la serie.

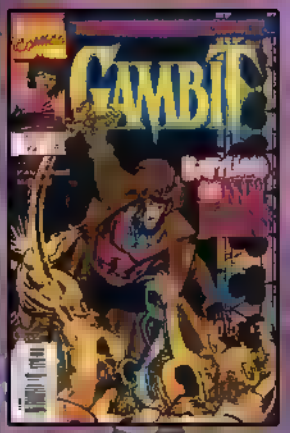


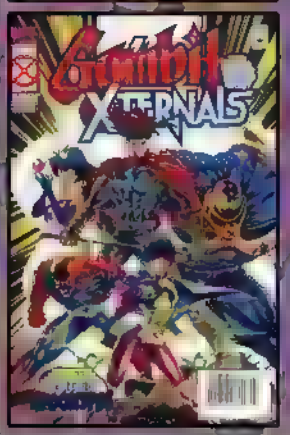
EXILES & MUTANTE X

En estas 2 series no se le da demasiado protagonismo a Gámbito.

En Exiles, Remy es el líder de Weapon X, y en Mutante x, tal y como sucede en el universo original, es adoptado por Jean-Luc Lebeau, pero más adelante ocurre un acontecimiento que transforma a Remy en un vampiro.

Portadas





Chris Cl

SÍ

A mediados de los años 70 mucha gente creía que los cómics de superhéroes se irían a pique. Era normal que lo pensasen, a fin de cuentas, los tebeos de terror, de artes marciales y de bárbaros estaban arrasando, tenían buenos autores y eran un soplo de aire fresco dentro de las anquilosadas editoriales Marvel y DC.

Pero entonces surgió la Nueva Patrulla X, ese grupo internacional que creara Len Wein junto a Cockrum, y los cómics de superhéroes nunca volvieron a ser lo mismo. Y no porque Wein hiciera un trabajo especialmente memorable, sino porque enseguida fue sustituido por un chico prácticamente desconocido, cuya única aportación al mundo del comic había sido sugerirle a Roy Thomas que Cíclope mandara a los Centinelas al sol para acabar con el origen de las mutaciones en aquellos míticos números de Thomas y Adams en los X-Men. Aquel joven se llamaba Chris Claremont.

Claremont engancha del turón al lector en aquellos primeros años 70. Sus personajes son humanos, llenos de sentimientos y de dudas, pero con unos guiones que cada vez se van volviendo más y más adultos, sobre todo cuando Cockrum es sustituido por otro peso pesado del comic: John Byrne. Claremont no se cierra a los dibujantes, sino que les permite colaborar, y las ideas de Byrne y el desarrollo de los personajes que Claremont hizo llevaron la serie a ser una de las más vendidas de su época, además de ser una de las etapas más reeditadas en España y en EE.UU.

La capacidad de Claremont para llamar la atención del lector sobre un personaje es magnífica. De Kitty Pryde hace una "side-kick" moderna, una niña de carne y hueso de la que todos, sin excepción, nos acabamos enamorando en los 80. De Tormenta hizo un personaje realista, que fue evolucionando a lo largo de toda la serie, que fue cambiando su mentalidad y se adaptó al mundo que la rodeaba. Incluso Pícara, un personaje que suele ser bastante soso fue, en manos de Claremont, todo un ejemplo de buen desarrollo, siempre realista y siempre interesante. El personaje que, no obstante, mejor se desarrolla es Magneto: su paso de enemigo a aliado, y luego a mentor del grupo, ha sido plagiado hasta la saciedad desde aquel famoso número 200 de los X-Men.

La historia de la Patrulla X es justamente la historia de sus personajes. Poco nos importaba a los lectores que Mente Mestra o Nimrod volvieran a aparecer. Lo que a nosotros nos gustaba era ver lo que Cíclope hacía, lo que los malos sentían, de quien se enamoraba Kitty... Y sí, era un culebrón, pero bien hecho y con sentido, en el que todo encajaba y, antes o después, todo se explicaba.

Es cierto que a Claremont se le echan en cara muchas cosas: la multiplicación de series, la resurrección de Jean Grey, que no supiera qué hacer con la esposa de Cíclope... pero era normal que aquello pasase. A fin de cuentas, los personajes eran de Marvel, y Tom DeFalco no paraba de pedir personajes y series nuevas que acabarían arrinconando a Claremont, obligándole a resolver en poco tiempo subtramas que llevaban años de rodaje. El caso más evidente fue la esposa de Cíclope, que debía de ser una reencarnación de Jean Grey (todas las pistas indicaban eso), pero la resurrección de Jean Grey para que protagonizara X-Factor junto a Cíclope y el resto de los personajes clásicos obligarían a Claremont a remontar la historia del personaje como malamente pudo.

Si os dais cuenta, cuantas más series y menos control tuvo Claremont sobre el universo mutante, más inconexas fueron las historias que escribió, más caóticas, hasta que finalmente no aguantó la presión y abandonó Marvel a principios de los 90. Los editores, DeFalco y Harras, habían apostado por los dibujantes antes que por los guionistas.

Su vuelta a Marvel, ya a finales de los 90, fue sin duda cuando más críticas recibió. Mientras Busiek se llevaba elogios sin par por hacer (fotocopiar) las mismas historias que en los años 70, Claremont provocaba el disgusto general por no haberse vuelto un escritor "HOT", porque sus personajes no escupían ni decían tacos, ni pegaban palizas por la cara, ni andaban borrachos todo el día, que más o menos es lo que todo buen escritor apellidado Ellis o Ennis escriben. Y sí, es cierto que no cogió un buen ritmo hasta X-Treme X-Men poco después, pero a pesar de repetir los tics que todos sabemos que tiene (se explaya escribiendo más que yo, los personajes son bastante atormentados, etc.) ha sabido cogerle el truquillo a la colección y a los personajes.

Claremont no es Morrison, no es Austen, es simplemente Claremont. Hace lo que siempre ha hecho, y lo hace muy bien. Ahora que vuelve a ser el "padre" de los X-Men junto a Davis, todos se quejan de nuevo: "Hace cosas muy diferentes a Morrison". Pero es que son autores diferentes, y si alguien se queja por la falta de continuidad entre ambas etapas no debe culpar a Claremont, sino a los editores. Porque este autor siempre ha sido fiel a sí mismo, a sus personajes y a su forma de escribir. Y por supuesto que hay autores mejores, pero pocos tienen tanto rodaje y aman tanto las series que escriben como Chris Claremont.

Nekain

CLAREMONT

A DEBATE...

NO

Hubo un tiempo en el que Fernando Hierro era uno de los mejores defensas centrales de Europa, pero al final de su carrera, sus actuaciones eran poco menos que vergonzosas. Hubo un tiempo en el que Michael Jordan era el mejor jugador de baloncesto del mundo, pero cuando volvió tras su segundo retiro, lo único que hizo fue ser un pálido reflejo de su propia persona. Evidentemente, a Chris Claremont no le gustan los deportes.

Nadie le quita méritos pasados y, probablemente, él sea el creador de la Patrulla-X que todos hemos conocido y amado, pero toda carrera tiene un ocaso y en la de Claremont el Sol cada vez está más bajo. Después de su salida de los X-Men por diferencias con Bob Harras, se hizo cargo de lo más parecido que tenía el mercado en aquellos tiempos: Gen13. Y no funcionó. Así que volvió a Marvel para guionizar a los 4 Fantásticos. Y los convirtio en una sucursal de la Patrulla-X. Que por supuesto, no funcionó.

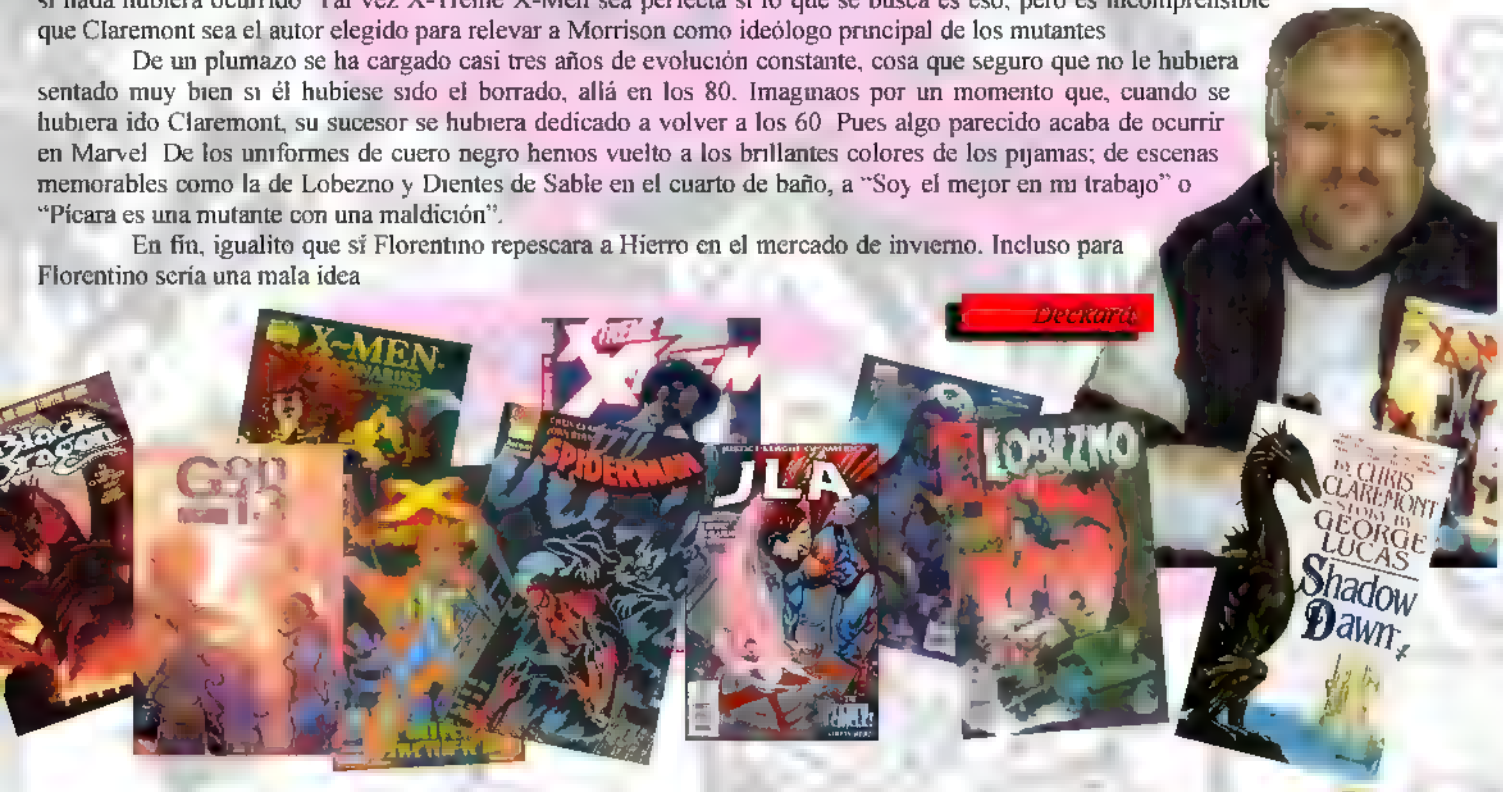
Entonces alguien pensó que debía volver a la serie en la que más había brillado, pero esa misma serie estaba en manos de Grant Morrison, que la estaba sometiendo a una revisión semejante a la de Claremont en los 80, con una línea editorial con la que Chris no estaba de acuerdo. Así que se sacaron una nueva serie solo para su lucimiento personal: X-Treme X-Men

Rezo para que el título no haya sido idea suya, porque si lo fue, es suficiente para ponerse en contra. Y si no, uno simplemente puede leerla. El dibujante Salva Larroca a veces puede lucirse, cuando los cuadros de texto con los que llena Claremont las viñetas le dejan. Y si todavía dijesen cosas interesantes estaría bien, pero se dedica a repetir los tópicos más manidos de cada personaje, aunque todo hay que decirlo, esos tópicos los inventó él Y lo peor de todo es que mientras en Nuevos X-Men teníamos montones de cosas nuevas por episodio, en X-Treme nunca pasa nada realmente relevante, nada que vaya a cambiar nuestra forma de ver a sus personajes. Es más, da la sensación de ser guiones desechados de los 80 a los que se les había dado una segunda oportunidad, tanto por la calidad como por el lenguaje utilizado. Chris, si tus hijos hablan así, lo mejor que puedes hacer es dejarles salir a la calle de vez en cuando

Quizá la serie tenga sentido si uno piensa que hay mucha gente deseando leer nuevas historias de aquella Patrulla-X que, como he dicho más arriba, todos conocimos, pues no hay que dudar que el lector de cómics es, por definición, conservador en cuanto a sus gustos y quiere que después de cada historia su equipo quede como nuevo, como si nada hubiera ocurrido Tal vez X-Treme X-Men sea perfecta si lo que se busca es eso, pero es incomprensible que Claremont sea el autor elegido para relevar a Morrison como ideólogo principal de los mutantes

De un plumazo se ha cargado casi tres años de evolución constante, cosa que seguro que no le hubiera sentado muy bien si él hubiese sido el borrado, allá en los 80. Imaginaos por un momento que, cuando se hubiera ido Claremont, su sucesor se hubiera dedicado a volver a los 60 Pues algo parecido acaba de ocurrir en Marvel De los uniformes de cuero negro hemos vuelto a los brillantes colores de los pijamas; de escenas memorables como la de Lobezno y Dientes de Sable en el cuarto de baño, a "Soy el mejor en mi trabajo" o "Pícara es una mutante con una maldición".

En fin, igualito que si Florentino repescara a Hierro en el mercado de invierno. Incluso para Florentino sería una mala idea



PASA DE ESTUDIAR Y SÉ EL MÁS POPULAR CADA FIN DE SEMANA

MI PADRE DÁNDOME LA BRASA CON LOS ESTUDIOS Y AL FINAL NO SIRVEN PA NÁ

LACASITOS CON ANABOLIZANTES

LACASITOS

Fray-Tuko&UltronXII

PARA QUÉ TE VAS A ESFORZAR PUDIENDO METERTE COÑA Y PONERTE COMO UN ANIMAL SIN SUDAR

DI ADIÓS A LAS BIBLIOTECAS. DEFORMA TU CUERPO Y SÉ EL REY DE LA PUERTA DE LA DISCO. NO TE CONFORMES CON SER NORMAL PUDIENDO ESTAR COMO HÉRCULES. LIGARÁS UN MONTÓN Y PODRÁS HACER COSAS TAN DIVERTIDAS COMO LEVANTAR UNA BICI ESTÁTICA Y UN APARATO DE EJERCICIOS.

BUT I DIGRESS...

But I Digress
(Apuntes de un guionista irreverente)
Peter David
Col. Pretextos nº 1
Ediciones Dolmen, 2002

En primer lugar confieso, que si hay un guionista al que admiro por encima de todos, ese es Peter David. Sé que hay otros autores más reconocidos y no niego su valía, pero si hay un autor que para mí merece la pena seguir, es éste.
Guionista comprometido, se ha atrevido a abordar temas TABÚ en el mundo del cómic norteamericano, como la pena de muerte, el SIDA, las relaciones homosexuales, las operaciones militares "preventivas" tan de moda últimamente…
Es, además, un experto en no dejar cabos sueltos y en eso tan raro que ahora parece que no tiene mucho valor y que se llama CONTINUIDAD.
Este verano encontré un ejemplar de este libro en una de mis tiendas favoritas. Me costó decidirme al principio. ¿Una recopilación de columnas de opinión? ¿En serio me voy a comprar eso? ¿Tan friki soy? Y bueno... la respuesta es que sí, soy tan friki como eso y mucho más. Pero no se trata de mí este texto, así que dejémoslo. El caso es que me proporcionó horas de diversión, de sonrisas disimuladas mientras esperaba el autobús… fue una gozada. No ya por la calidad de la edición de Dolmen, superior a la original USA que venía sin ilustraciones, ni por la selección de los materiales... Me divertí porque Peter David es el tipo de personaje en este mundillo al que no me importaría conocer: divertido, irreverente, sincero, guasón, con posicionamiento social y lo más importante, COHERENTE.
Pero hagamos un poquito de Historia primero. En 1990, Peter David aceptó la oferta de la prestigiosa revista semanal *Comics Buyer's Guide* para colaborar en forma de una columna de opinión. David estaba en ese momento de trabajo hasta las cejas (aparte de ser guionista de cómics, es el escritor de numerosas novelas de Star Trek, adaptaciones de películas y guionista de series de televisión como Babilon 5), pero aceptó la propuesta con la condición de que sus honorarios

fueran donados al *Comic Defense Found*, asociación que vela por los derechos de los autores de este mundo de la historieta.
El título de la columna fue *But I digress...* (que traducido significa algo así como "Pero estoy divagando..."). Ya solo el título puede dar una idea sobre la variedad de contenidos de la misma. Número a número, David aborda cualquier tema que le interese, dándonos su visión sobre la industria del cómic, películas de actualidad, consejos para guionistas noveles...
No se trata de un libro para "entendidos sobre el cómic", David no es así, no se dedica a ejercer cátedra desde su pedestal. Todos y cada uno de los artículos seleccionados pueden ser encontrados interesantes y divertidos por todo aficionado a la historieta, independientemente de lo que sepa sobre el mundillo.
En el libro tendremos la oportunidad de conocer de primera mano sus opiniones sobre su forzada marcha de Hulk después de 10 años en la serie (en la que para algunos es la mejor etapa del personaje). También tendremos ocasión de conocer anécdotas de su trabajo para las dos grandes. Marvel y DC. David mantiene una curiosa relación de amor-odio con ambas y que es, sin duda, muy divertida.
Este guionista irreverente (como él mismo se reconoce) no se calla nada, o casi nada, y mención aparte merecen sus piques con otros "profesionales" del medio. Sus discusiones con John Byrne, o todo el proceso que le llevó a ser considerado "persona non-grata" en la compañía IMAGE, con artículo tras artículo enfrentado a McFarlane, Erik Larssen, Jim Valentino o el propio Rob Liefeld (siempre desde un punto de vista irónico, tirando por tierra sus argumentos y declaraciones con su humor cínico).
Incluso llegó a sustituir los diálogos del Capitán América del bueno de ROB por otros más "apropiados" de su cosecha (sí, chicos, todos estamos pensando en los chicos de ADLO… se ve que la genialidad es contagiosa).
Quizá la mayor joya que nos ofrece esta recopilación es el relato del propio David sobre sus experiencias en su visita a nuestro país en 1996 como invitado al Salón del Cómic de Gijón, el mejor relato de un personaje que fue capaz de ponerse a bailar la Macarena en mitad de una conferencia y de, no contento con eso, repetirlo cada vez que alguien se lo pedía. Un tipo que sabe reírse de sí mismo y de los demás, alguien a quien merece la pena leer, sin duda.
Para el que nunca ha leído una publicación de este hombre, éste es el mejor punto de partida posible.

Ultron XII

LOS INCREIBLES

Título: Los Increibles
Título original: The incredibles
Nacionalidad: USA
Año: 2004
Dir: Brad Bird
Guión: Brad Bird
Género: Animación digital
Dur: 1h 51min
Estreno en USA: 5 Noviembre 2004
Estreno en España: 26 Noviembre 2004

DOBLAJE

Craig T Nelson (Bob Parr/Mr Increible),
Holly Hunter (Helen Parr/E astigir)
Samuel L. Jackson (Lucio Best/Frozono)
Brad Bird (Edna Mode)
E izabeth Peña (M rage),
Spencer Fox (Dashiell 'Dash' Parr)
Sara Vowel (V oleta Parr)
Jason Lee (Buddy Pine/Síndrome)
Teddy Newton (Locutor),
John Ratzenberger (El Socavador)

Muchos peligros asaltan el mundo a diario. Poderosas fuerzas del mal o pequeños delincuentes siempre acechan al indefenso ciudadano. Para luchar contra eso están Mr. Increible y el resto de superheroes... Pero un dia la gente empieza a dudar de la necesidad de esos héroes y pone en entredicho su trabajo. Así pues, el gobierno se ve obligado a imponerles un retiro obligatorio y a llevar una vida normal.

Nuestro protagonista, Mr. Increíble ya no es tal. Ahora solo es Bob Paar, trabaja en una aseguradora y tanto los kilos como el aburrimiento se apoderan de él. Han pasado 15 años desde que les rechazaron, Bob tiene una familia, hijos con poderes que tienen que hacer lo posible para pasar desapercibidos y una mujer ya acomodada a esa vida "normal" y que hace tiempo renunció a ser Elasticgirl.

Hasta que un día eso cambia... ¡Alguien necesita de Mr. Increíble y sus poderes! Es una nueva oportunidad, lo que tanto ansiaba, pero lo que Bob no sabe es quién es el misterioso personaje que le contrata... ¿Sobrevivirá un Mr. Increíble pasado de peso a este nuevo reto? ¡Para esta aventura no trabajará solo, porque su familia estará a su lado!

Comentario personal.

Pixar lo ha vuelto a conseguir. De nuevo estos conocidos estudios de animación han hecho de las suyas. Una película llena de aventuras, humor y sobre todo diversión para el espectador.

Una película muy creativa y original, aunque en lo que a los poderes de los personajes se refiere es algo más clásica. De todos modos, ¿hay algún tipo de poder que no esté ya inventado? Algunos quiza piensen que la pelicula este destinada más a los niños que a los adultos y puede que tengan razon, pero los no tan niños también podemos disfrutar de la pelicula porque, ¿quién no ha disfrutado con Monstruos S.A. o Buscando a Nemo? Yo, al menos, sí.

Una crítica que le encuentro es el excesivo marketing que he visto alrededor de la película, que es lógico por una parte, pero cuando nos empieza a saturar, puede llegar a provocar que aborrezcamos ese film. Eso sí, yo me quedo con la aportación de Jack-jack, muy divertida.

Hasta aquí, mi primera aportación al fanzine, no seáis muy duros conmigo.

Thanos

las Crónicas de los Mártires de Alaxa #05

FRANKI 2004

AYYY, PURIII!!! QUÉ ALEGRÍA HIJA! SI NO SABÍA YO QUE YA TENÍAIS UN HIJO!!!

ES ADOPTADO. COMO EL MÉDICO DIJO QUE NO PODÍAMOS TRAER NIÑOS AL MUNDO PORQUE MI MANOLO TENÍA UN GÜEBO VAGO...

POS ADOPTAMOS UNO... ES PALESTINO Y SE LLAMA RASHIM..

RASHIM, HIJO DILA HOLA A LA TITA DIONI...

PERO DILA HOLA CONDENAO!!! ANDEVÉ LO VERGONZOSO QUE ES EL JODIO MORO ESTE...

GRRR

AYYY QUÉ GUAPIIIIN! AYYY QUÉ GUAPIIIIN! DALE UN BESITO A LA TITA DIONIIIII... A TU TITA DIONIIIII....!!!

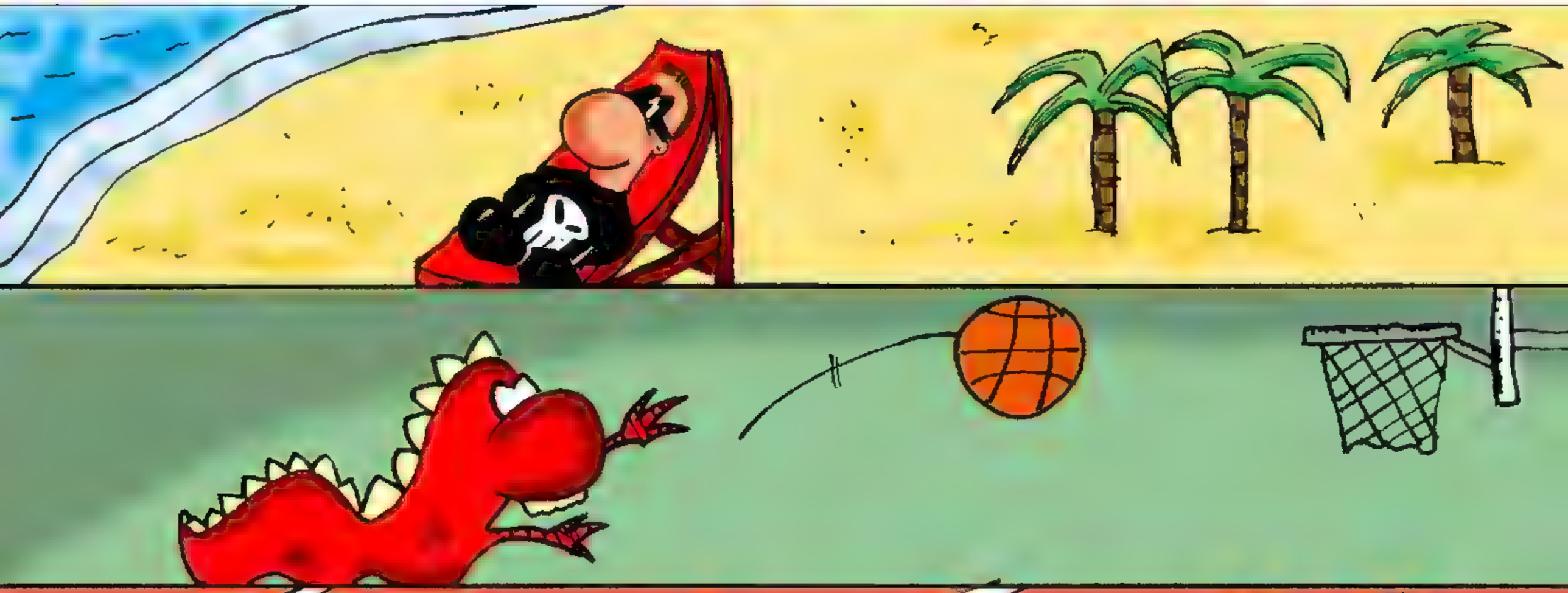
BUM!!!

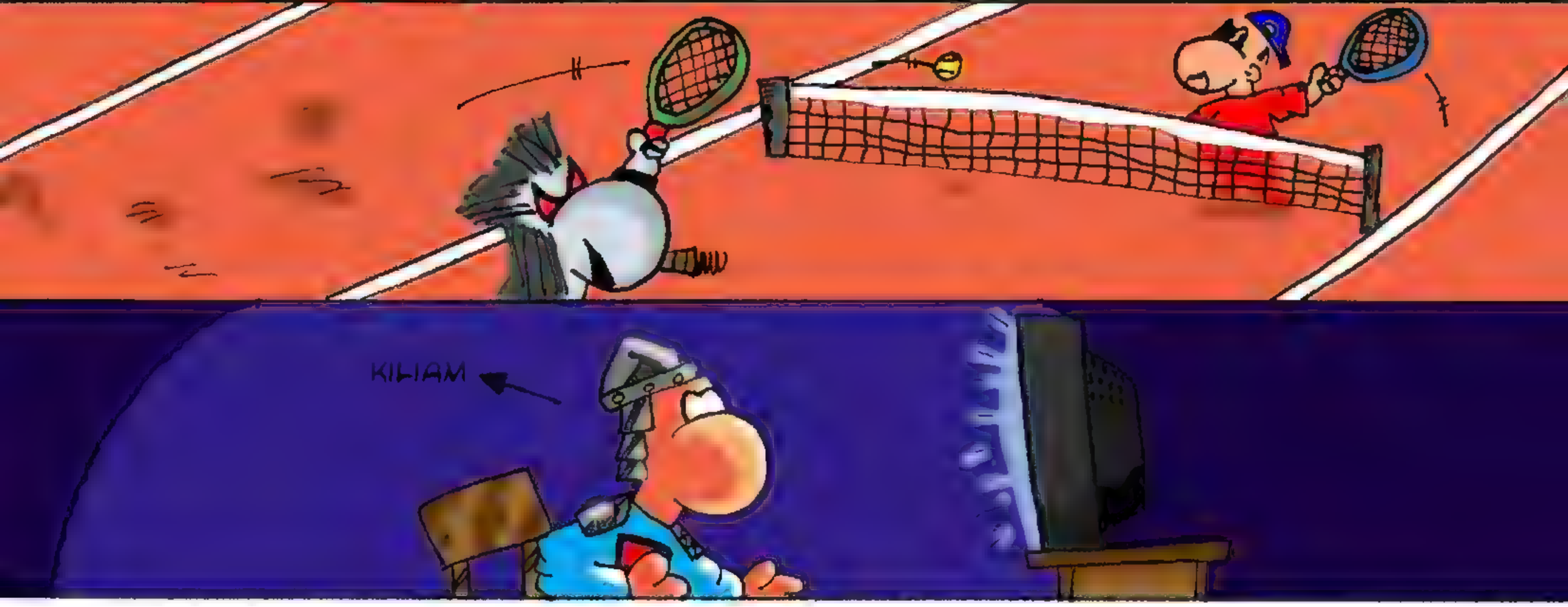
ES LO MALO DE LOS NIÑOS PALESTINOS, QUE VIENEN CON BOMBA LAPA INCLUIDA DE SERIE... Y EN CUANTO SE LES ACHUCHA UN POCO, PUES...

LLAMARÉ A TELETIENDA Y QUE ME MANDEN OTRO DE ESTOS, QUE ESTÁN BIEN DE PRECIO... Y QUE COMPAÑÍA SI QUE HACEN...

N.D.A. : PARA LA REALIZACIÓN DE LAS ESCENAS PELIGROSAS DE ESTE CÓMIC HEMOS UTILIZADO UN MANIQUÍ DE ESOS DE GOMA, EN NINGÚN CASO HEMOS USADO NIÑOS REALES PARA ESTE TIPO DE ESCENAS. NOSOTROS NO SOMOS TAN CAFRES COMO EL EJÉRCITO ISRAELÍ...

FAN ZINE





HOLA, FIELES CREYENTES. ME TEMO QUE ESTE MES EL FANZINE SALDRÁ CON UN POQUITO DE RETRASO, DEBIDO A PROBLEMAS ESTOOO...TÉCNICOS

PSSCHHH...AHORA NO...

YIPEE, TÍO. QUÉ, ¿LE QUITO LA PAUSA A LA PLAY 2?

YIPEE '04

FAN ZINE

PUES ESO, YIPEE, QUE QUEREMOS MÁS TIRAS TUYAS ESTE MES EN EL FANZINE

¿EN SERIO? ¿DE VERDAD QUE NO ES UNA BROMA?

POR SUPUESTO QUE NO ES UNA BROMA. QUIERO QUE HAGAS 3 TIRAS MÁS

¡GRACIAS, MIL GRACIAS! PROMETO QUE NO TE DEFRAUDARÉ. TRABAJARÉ DÍA Y NOCHE. VOY AHORA MISMO A HACERLAS

Y ADEMÁS...¡SOY ELVIS! ¡LOS EXTRATERRESTRES ME LLEVARON Y ME HICIERON EXPERIMENTOS! ¡Y ME REENCARNÉ EN EL CUERPO DE CHIQUITO DE LA CALZADA, JORRL!

POBRE, SE LE HA IDO LA OLLA. ESPERO QUE NO HAYA HABLADO CON NADIE...

YIPEE '04

FAN ZINE

BUENO, YIPEE. ESTE ES *THANOS*. ES UNA NUEVA INCORPORACIÓN EN EL FANZINE. QUIERO QUE LE ENSEÑES TODO EL LUGAR

SI, ESTE ES EL DESPACHO DE...¡DIOS, NO! ¡ES *MAMELUCO*! QUIERE SABER SI PUEDE UNIRSE AL FANZINE, Y VIENE A TODAS HORAS A MOLESTAR

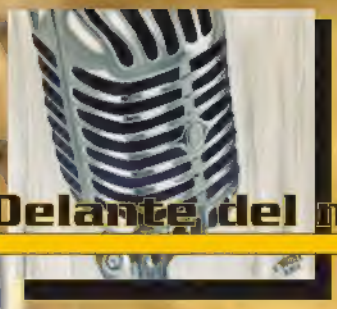
VENGA, QUE SÉ ESCRIBIR...Y TENGO ESTUDIOS BÁSICOS... ¿PUEDO UNIRME A VOSOTROS? *¿PUEDO? ¿PUEDO? ¿PUEDO? ¿PUEDO? ¿PUEDO?*

ZAP!

AGGHH!!

¿CUANDO HAS DICHO QUE CONQUISTARE-MOS EL MUNDO?

ME PARECE QUE ESTE ES EL COMIENZO DE UNA LARGA AMISTAD...



Delante del micro Vecinopatita

COMICS CON PÁGINAS AMARILLENTAS

Bueno amigos, después del susto de la sección de entrevistas, vuelvo otra vez a daros caña, ja ja...
Que me quitan, que no me quitan la sección... ¡A ESO DIGO NOOO, POR ODIN!
En fin, sin más dilaciones y menos frikadas por mi parte, tengo el placer de presentaros a un gran peso pesado, uno de los clásicos del foro y un gran amigo mío, todo hay que decirlo. El gran Vecinopatita...
Bueno, Vecino, prepárate, que nos metemos en la entrevista:

¿Cuando leiste el primer cómic? Cuéntanos tu experiencia...

Uhhh... me has cogido en pelota picada. Si soy sincero, no lo recuerdo con exactitud. Tendría unos nueve añitos o por ahí, cuando me aficioné a los "clasicatas", que es lo que en ese momento pululaba por ahí. Lo que sí recuerdo es que lo hice a través de los cromos tan famosos que sacó "Cropan", y seguramente fue un formato revista 4f.

Todavía hay gente inculta que te preguntará: ¿a tu edad lees esos cómics? ¿Qué les dirías a todos ellos?

Decirles, nada, realmente se demuestra que desconocen el mundo del cómic. Mis experiencias personales con compañeros del foro me indican que el cómic, como norma general, es una afición para gente con una cultura media-alta que pertenece a profesiones liberales: estudiantes, informáticos, etc....

Recomiéndanos un cómic clásico que no deberíamos perdernos...

Er... Hay tantos... Personalmente, recomendaría todos los clasicatas. Me quedo con Mi *Pantera Negra* a lo Kirby Vol.1, de la editorial que ya sabéis... Me impresionó esta serie por su gran calidad, a pesar de ser no ser un superhéroe de los más conocidos.

¿Cuál es tu dibujante preferido? ¿Y el guionista?

Evidentemente, Jack (el Rey) y Stan: más clásico, imposible.

¿Cuál es el mejor cómic que has leído jamás y cuál el peor?

No tengo una preferencia concreta. Generalmente, no distingo entre lo mejor y lo peor. Cada cómic tiene su parte de calidad y su parte negativa.

Coméntanos cómo viviste la etapa de Vértice y después la de Bruguera. ¿Qué colecciones seguías?

Al ser tan pequeñito no tenía una conciencia real de la editoriales, pero recuerdo que todas mis minutas semanales las usaba para comprar en una pequeña librería cercana a mi domicilio y después también los pedía a contra reembolso, directamente. Las colecciones que seguía fueron sobre todo las que ya conocen los proclasicatas: Peter Parker Spiderman Vol.1, Los Defensores, 4f Vol.3 y la Pantera. La etapa Bruguera la he conocido a través del CRG. Un día recibí una carta de Vértice indicándome que habían cambiado sus ediciones. Esto me desanimó y a partir de ahí dejé de comprar y me olvidé del cómic. Ya sabéis, llegó la etapa calenturienta y empecé a buscar "otras sensaciones"...

¿Sigues comprando cómics en la actualidad? Si es así, ¿cuáles?

Claro, er... ¡Mogollón! Demasiados, diría yo. Los que compro son todo lo nuevo de Vértice, Bm...

¿Marvel o DC?

Marvel es lo que conocí. Aunque me consta que en DC hay cosas interesantes, pero aún no he llegado hasta ahí. No obstante, mi compatriota Papageno quiere meterme por la senda y al final lo conseguirá.

¿Qué cómics has conocido gracias al CRG?

¡Peaso pregunta! ¡Tos los clasicatas que no conseguí en mi etapa de pubertad y adolescencia!

¿Qué opinas de la política de Joe Quesada con la Línea Ultimate? ¿Y la de querer "ultimizar" todas las series?

Para ser sincero, no he llegado todavía a esta línea, con respeto hacia todos mis compis. El dibujo moderno aún no me ha llegado a cautivar. Quizás algún día...

¿Piensas que con el cambio de editorial a Panini los clásicos caerán en picado?

Si los "espaguetis" estos son inteligentes, deberían trabajar con especialistas en estos temas. Es un filón que económicamente es rentable. Habrá que esperar a ver cómo se desarrollan los acontecimientos. Si la cosa va mal, tendremos que abastecernos de la sección clasicata.

¿Película de superhéroes que más te ha gustado? ¿Y la que menos?

Las películas de héroes nunca me han convencido del todo, sobre todo porque en la mayoría de los casos, modifican algunos datos de los orígenes del cómic clásico. De todos modos, me quedo con Spiderman. La que menos me ha gustado ha sido La Masa (Hulk para los "niños").

Pregunta con trampa (ésta no la sé ni yo)... ¿Quiénes formaban Los Invasores?

Esta pregunta tiene "timba". Un momento, que voy a mirar en Internet. Si mi memoria no me falla, el Capirulo, la Antorcha, etc... No recuerdo en estos momentos los héroes que componían este grupo. Tendría que mirarlo. Algo tenemos por la sección, aunque poquito.

¿Con qué chica de cómic te irías a la cama?

Con la Viuda Negra a la "clasiqué".

¿Cómo recuerdas tu primer post?

Uff... La memoria me falla, será la edad. Fue en la etapa Spanishare. Recuerdo que buscando por el emule, localicé Los Defensores Nº3 Mundicomics escaneado por un tal Legard. Después de muchas gestiones, conseguí contactar con él y me comentó que posteaba por allí. Si mal no recuerdo, entré buscado personal que quisiera intercambiar cómics Vértice. Los más veteranos deben recordarlo con mayor exactitud.

Tu primer escaneo siempre se suele recordar con cariño, especialmente. Coméntanos cómo te decidiste y por qué...

Fue un Héroes Marvel vol.2 del Hombre de Hierro nº52. Al principio me salió un churro y poco a poco fui cogiendo el hilo, gracias sobre todo a mi mujer. Fue al libre albedrío. Era uno de los diversos números que tenía sueltos, porque una gran parte los tenía encuadernados en tomacos que tenía. Al principio, mucha dificultad para mí. Recuerdo especialmente la liada que monté para conseguir colocar el link. Er pobre Antoñete no conseguía localizar el archivo.

¿Por qué usas ese avatar y ese nick? Ya que Vecino con Doctor Muerte, vaya dilema...

El nick creo que ya lo comenté. Desafortunadamente, sufrí un accidente en la pierna (patita). En esas fechas estaba escayolado hasta las trancas y mi vecino, al pasarme el emule, decidió por mí: Vecino-patita. Cuando quise cambiar ya era tarde. Aunque, como bien sabes, todo el mundo me conoce por Vecino.
El avatar era inevitable que fuera el latveriano. Mis primeros cómics que leí fueron los de los fantasticatas. Además, personalmente creo que es el villano por antonomasia de la Marvel.

Bueno, como estamos en estas fechas tan entrañables te dejo el micro todo para ti. Solo darte un fuerte y caluroso abrazo desde aquí de parte de todo el foro, diciéndote que eres un crack del cómic, y que espero verte en alguna quedada. ¿Eso se puede decir?

No tanto como Crack. Algunos saben que no me caracterizo por gustar del protagonismo. Lo mío, como bien dijo Rotor, es verdulear y enganchar a todo desaprensivo que entre en la sección clasicata.
Decir a todos los compis del foro que sigan como están, dándole caña a todo lo que huela a cómic, y que el 2005 (con premio, ya lo dijo mi Niño) venga cargado con millones de cómics (a ser posible algún clasiquito también) y que se cumplan todos vuestros deseos.
Sobre la quedada, estoy seguro de que algún día se producirá. Será cuestión de tiempo.

Bueno, campanazo hasta enero, amigos...

Delante del micro

Spiderman 2099

TELA DE ARAÑA FANCINEROSA

Bienvenido a este primer grado, Spiderman 2099. Intentaremos desvelar todos tus secretos mas íntimos, ya que nuestra audiencia de "Aquí hay CRF" nos lo pide. Bueno, más bien nos lo exige.

La pregunta retórica y repetitiva de siempre en toda entrevista sobre cómics: ¿Cuando y como te aficionaste a los cómics?

Me acuerdo como si fuera ayer. Tenía 9 años y vi el primer cómic de Spiderman de Bruguera. Era el que luchaba contra Misterio, allá por el Amazing 199 y terminaba en continuación, que la he podido leer gracias a Aluzinator 20 años después...

¿Qué representa para ti estar el en CRG?

Qué representa… mmm… Amigos + cómics. Siempre lo he dicho, me encanta estar en este foro porque no es solo un simple foro de cómics; es mucho más, y no solo por la cantidad de profesionales que hay, sino por las personas que están al otro lado de la pantalla, que son formidables...

Sé que tienes sentido del humor. ¿Crees que esto es necesario en el CRG y por qué?

Por supuesto que es necesario por muchos motivos...
Vienes cansado, mal día del curro, cabreado, un montón de cosas, pueden ser. Te conectas al foro y como mínimo, suelto una sonrisa al día gracias a vosotros, por vuestros cómics y por las peazo burradas que soltamos entre todos (yo me incluyo)... ¿O acaso no recordáis mis 100.000 post de Emule Phoenix?

¿Cómo recuerdas tu etapa iniciática en el CRG?

Cómo la recuerdo, jejeje… Aquí sí que me puedo desahogar a gusto. Erhnam y los demás moderadores diciéndome: Spiderman2099, ésto no va aquí, y llamándome posteador compulsivo. Todavía no entiendo el porqué, pero bueno, me siento orgulloso de estar en el foro y de que me hayan quitado ya el puesto de posteador compulsivo... Gracias, Mame.

¿Y por qué te dio en su día por abrir tantos hilos y de tan variadas temáticas?

JA JA JA… ¡No me la vais a perdonar nunca, esa! je je je...
Lo recuerdo como si fuera ayer: simplemente fue que estábamos Yipee y yo siempre a la par posteando para echarnos unas risas, pero comprendimos que no ayudas al foro por postear más o menos. Ayudas más estando ahí, simplemente.

¿Cambiarías algo del CRG? ¿Y del Foro?

Nada de nada... Del foro, mmm… más fotos de las quedadas y sin máscaras.

Coméntanos tu primer escaneo. ¿Cómo fue? ¿Tuviste muchos problemas? ¿Te llevo mucho tiempo? Etc, etc...

Joer, claro que me acuerdo: ¡Dioos mío, qué paquetada de escaneo! ja ja ja… ¡Y qué mareo os di! Por favor, moderadores, ¿con qué programa escaneo mejor? Y me di cuenta de que el mejor programa es la paciencia.

¿Qué se siente al ser un veterano y ver que otro nuevos hacen cosas parecidas a las que hacías tú, pero aún más absurdas?

En primer lugar, quiero aclarar este punto: yo no me siento veterano, sino uno más, ya que no mido, ni medimos, la calidad de la persona por la cantidad de escaneos o por su calidad en los mismos...
Y referente a las preguntas absurdas, siempre hay de todo. Post buenísimos y post de ejemm… de risa.

¿Quién es el clon: Peter o Ben? ¿Por qué crees que eso es así?

Ben relly, pero ¿qué clase de pregunta tonta es esta? Ahí no me pilláis...

¿Qué tienen en común la Visión, Ultrón, WonderMan, Atlas y el Segador?

Mmm, el trivial de Wild, eso me gusta. La Visión con Ultrón, Wonderman y el Segador, pues que son familia… ¿y Atlas? ¿Quién demonios es Atlas? No me acuerdo…

¿Algo más que quieras contar? ¿Qué opina la Gata Negra de todo el tiempo que inviertes en el CRG?

Ahí me habéis dado. Pues la gata, de momento, está completamente a favor de que esté en el foro posteando, echando unas risas, escaseando, etc, ya que puede ver que soy feliz y eso es lo importante.
Y luego referente a después, pues no pasa nada: mientras uno pasa la aspiradora, el otro escanea y listo.

¿Ha cambiado tu opinión de algunos miembros del CRG después de haberlos conocido en persona (yo no cuento)?

Para nada ha cambiado. Han sido todos geniales, muy parecidos a mí; y los que conozco, que ya son muchos y los que me faltan por conocer...
Y respecto a ti, Wild… ¡te voy a canear, que ya no charlamos casi nada!

¿Solo esto? ¡Me lo habéis puesto fácil, no he sudado ni nada! ¡Más, más, más preguntas!

Wild

CARTA A LOS REYES MAGOS

Queridos Reyes Magos (Rayo Negro, Doctor Muerte. y Pantera Negra).
Este año solo pido para mis compis: Los cómics de SpiderHam para Khalil, un jamón para Nej, un Evangelion blanco para X-Chema, el vol2 de Lobezno completo para Gambor, un avatar nuevo para Wild, un viaje para dos a MarvelWorld para Cnavalon, un tractor nuevo para Seoman, la cabeza de Melendi en una pica para Fray-Tuko, rotuladores Carioca para Yipee, un karaoke para Eben, un despacho nuevo para Jotace y mucha suerte y salud para todos.

Ultrón XII

Dada la decepción que me he llevado los últimos años en los que en la tan señalada fecha de Reyes no he recibido ningún regalo o han sido cosas que yo no pedí, me preguntaba dónde coño han ido a parar mis regalos. Estáis avisados, este año paso de levantarme y ver una mísera caja de 25 cd's vírgenes y un calcetín roñoso lleno de bombones. Este año quiero muchos muñecos de Naruto: os jodéis y me los traéis directamente de importación, nada de traérmelos de la tienda de la esquina. Así que andaos con cuidado ¡¡¡Que me he quedado con vuestras caras!!!

Khalil ravana

Queridos Reyes Magos:

Este año he sido bueno, apenas he matado a nadie que no se lo mereciera y voy a terapia de "cómo no conquistar el universo y vivir con ello".
Me gustaría pediros un par de cosas para dos amigos, una plancha para Estela, que tabla ya tiene, y desodorante para Pip el troll, que no hay quién se le acerque.
Para mí, crema antiarrugas y ¡¡La cabeza de Bendis!!

Thanos

Queridos Reyes Magos:
No quiero que me traigáis nada, deseo que me entreguéis esta carta, a mí mismo, en el año 1984...

Soy tú dentro de 20 años (siempre has querido oír eso, ¿verdad, pardillo?) tengo poco tiempo, así que atiende:
Guárdate todos los cómics esos que estás comprando y ni se te ocurra venderlos: los terminarás recuperando y te saldrá muy caro. Harás muchos amigos, aficionados al cómic, a través de un ordenador conectado a la línea telefónica (no pruebes con el Spectrum, tendrás que esperar unos años).
En mi época Panini editará los cómics Marvel (sí, los de los cromos) y puede que Forum edite DC (levanta del suelo y deja de descojonarte, que va en serio).
Ahora lo importante, el Gordo del sorteo de Navidad de 2004 ha sido el 54.600, así que resérvalo con tiempo.

Cnavalon

Queridos Reyes Magos:
Este año no he sido tan malo como siempre. No contaré más de 300 muertos y 5000 ridiculizados. Por eso quiero pedir cómics con moho para Vecinopatita, latas de Repsol Aceite para UltronXII, instrumentos de matanza para Fray-Tuko, JB para Erhnam, una mordaza para Mameluco, unos Plastidecor para mí, un libro "Cómo conquistar el mundo en 8 pasos" para Thanos, un bazooka anti-mameluquiano para Spiderman 2099...y, si os sobra tiempo, a ver si podéis darle una buena paliza al Papá Noel, que a mi americanadas no... ¿Okay? Yeah, it´s cool!

Yipee Gambit

A SSMM los Reyes de Occidente:

Yo sólo os voy a pedir una cosa y sí, ya sé que es muy, pero que muy complicada, pero es que si no, no os la pediría y es: UNA EDICIÓN DIGNA Y BARATA DE DC. Si tenéis algún problema, hablad con Planeta de Agostini, que he oído que están interesados en ello. Sin más, se despide impaciente

Mushu

A sus majestades los Reyes Magos (Gandalf, Merlin y Anthony Blake):
Quiero unos calcetines gordos para el invierno (si son feos mejor), un chandal (de los del mercadillo), un pijama (que no uso), una mochila (para guardarla en el armario), unos tenis Adodis (a juego con el chandal) y una colonia "O de Sobaque" (para la colección).
NO quiero DVD's, ni trilogías de ningún tipo, NO quiero una PS2 de las gordas para poder piratearla, NO quiero esa figura que tanto me gusta y NO me traigáis ningún componente nuevo para el ordenador, por muy útil que sea. (Psicología inversa... a ver si así consigo lo que quiero...)

Mr P

A la atención de las personas que tienen el placer de colaborar en el mismo sitio que yo:

Me gustaría haceros saber que se me olvidó meter vuestras rajadas cartas en el buzón, con lo cual resulta bastante evidente que vuestros deseos no van a poder verse cumplidos.
No lo siento en absoluto y además tenía cosas más importantes que hacer. Comprended que la gente no se mutila sola y había tres tipos a los que ya les había echado el ojo hace tiempo.

Fray-Tuko

Si quieres ponerte en contacto con nosotros para aportarnos alguna sugerencia, darnos tu opinión, hacernos alguna crítica, o simplemente para decirnos que te gustaría pasar a engrosar las filas de los que trabajamos en el Fanzine, escríbenos a:

CRFanzine@gmail.com